www.game-exe.ru

АВГУСТ 1999

GAME EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Рекомендуемая розничная цена журнала — 52 руб., без CD — 32 руб.

НАША ИГРА 2000

Внимание: КОНКУРС!

Стр.85

JAGGED ALLIANCE 2

HIDDEN & DANGEROUS

KINGPIN: LIFE OF CRIME

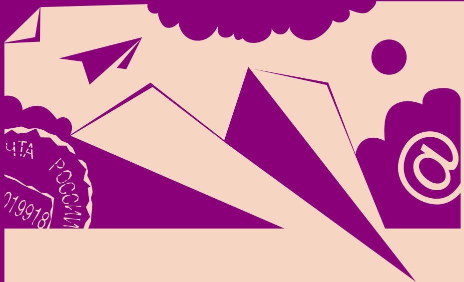
SEGA RALLY 2

В ожидании Игры

СТР. 19-43

Наш ответ пляжам Копакабаны

Game EXE #8(49)'1999



Все цвета крови: несколько советов по сетевой игре

Привет, .EXE!

Пишу тебе после очередных посиделок в клубе "Орки". Жизнь для меня приобрела новый смысл и цвет. Это цвет крови. Крови, которая разлетается фонтаном после удачного попадания из ракетницы. Крови, которая сочится из разрушенных зданий зергов. Крови, которой остается так много после убитых морпехов. Вы уже поняли, о чем идет речь. Quake 2 и StarCraft – основа всех основ в жанрах 3D action и strategy.

Диски с этими играми давно уже пылились у меня на полке, а сам я только и делал, что хвастался, что прошел их (игры) вдоль и поперек (и это правда, конечно), но однажды мне предложили узнать, так ли я крут при игре в multiplayer. И только попав в клуб, я понял, что значит "multi". После 10-ти часов беспрерывной игры с живыми оппонентами в домашний компьютер были вновь загружены Quake 2 и Brood War – и началась шлифовка игровых приемов. Кстати, о приемах...

Спасибо Господину ПэЖэ за программу прицеливания. А также Олегу Хажинскому за несколько материалов по StarCraft'у. Именно Олегу я хочу сообщить о некоторых своих наблюдениях. Итак, зерги.

1. Строим 5-го рабочего.
2. Строим 6-го рабочего.
3. Когда накапливается 150 кристаллов, закладываем Spawning Pool из 6-го рабочего.
4. Во время мутирования Spawning Pool'а закладываем одного Overlord'а (они должны появиться почти одновременно).
5. Когда все готово, закладываем шестерых зерлингов и при их рождении атакуем противника.

Во время этой операции производить что-либо еще строго воспрещается. Ну а эффект от этой – ранней – атаки просто убийствен.

Если же вы играете в команде, возьмите сообща зергов и проведите Rush. Согласно нехитрым подсчетам, к противнику должны устремиться 12, 18 или 24 зерлинга (смотря сколько человек в команде). По-моему, неплохой подход к делу.

Есть и еще один недурственный финт ушами: если вы играете на островной карте, примените "Гидродроп". Так называется высадка гидралисков в тыл врага. Проапгрейдите гидр и оверов как можно быстрее, сделайте их как можно больше – и блюдо готово. Десант если и не положит противника, то заметно потреплет и замедлит в развитии, а это драгоценное время, выливающееся потом в победу.

Да, чуть не забыл, у зергов есть еще одна прекрасная штука – "Люркер" называется. Многие игроки забывают про строительство радаров и сенсоров, воспользуйтесь этим. Закопайте своих подопечных недалече от вражеского Nexus'а или Command Centre'а и наблюдайте за агонией (а она неминуема).

И еще одно наблюдение/прием. Воюя в команде, стойте друг к другу плечом, отбивайтесь вместе, нападайте сообща. И никогда, слышите, никогда не пытайтесь отсидеться в одиночку! Увидев, что мутузят вашего товарища, спешите на помощь. Как бы ни был ты крут, до тебя всегда доберутся. И если будешь грести только под себя, сомнут на раз, а напарники не захотят иметь ничего общего с тобой в следующих баталиях.

И последнее. Почти все эти приемы придуманы не мной. Кто их автор, я не знаю, вероятно, кто-то из постоянных обитателей клуба. Приходите – сразимся.

Raptor (Москва).

Чем не маяк?

Приветствия, .EXE!

Спасибо вам, Олег Михайлович, за колонку в 6-м номере. В яблочко. Свободы нам не хватает, свободы выбора. Не маленькие – зачем водить игроков за ручку, заставляя улыбаться и делать добро в РПГ, проходить "великолепные, интереснейшие 30 миссий" в стратегиях, которые интересны только в первый раз, завоевывать чемпионский кубок и ставить диск с очередной гонкой на полку. Собственно, я пишу не для пересказа вашей колонки, а хочу добавить.

Первое: вы не коснулись великой Игры Star Control II. А ведь это титан уровня "Элиты". И в контексте разговора – идеальный пример. Вспомните. Мы были сильны и свободны. Мы творили свою историю, как хотели. Можно было создавать The Great Empire of WildMaN, подчиняя себе все расы, требуя от них денег-ресурсов и кораблей, уничтожая непокорных. Можно было тихо-мирно заниматься исследованием галактики, благо звезд было под тысячу и у каждой с пяток планет. Любому встречному кораблю мы могли обратиться: "Hello! I'm on exploration mission from planet Earth!", а могли коротко и ясно: "Time to die." Можно было вникать во все сложности взаимоотношений рас, используя их в своих корыстных целях – организовать

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ...

гражданскую войну у Yehat'ов, послать глупых, но сильных Trraddash истреблять неведомого врага, а тем временем позаимствовать артефакт на их родной планете. А можно было, наплевав на все, купить четыре пушки, четыре генератора, топлива на три пролета галактики, пару сотен людей и лететь уничтожать все живое. И пока мы живы, НИКОГДА не возникнет надпись "Mission failed". Поскольку эту миссию, миссию по спасению галактики, можно было ВСЕГДА выполнить, независимо от наших поступков; разве что трудновато пришлось бы вселенскому изгою мотаться по галактике в поисках деталей сверхбомбы – ну и что! Зато никаких тормозов!

Давайте также вспомним Fallout, хотя он и не вписывается в рамки стратегического жанра (хотя... "стратегическая игра – игра, в которой надо думать"). Один мой знакомый после первого дня игры довольным голосом сообщил: "Круто. Я уже весь Shady Sands вычистил". И это тоже путь! Не тупик, не "You've failed to...", а путь, еще один возможный путь игрока. Ведь компьютерная игра – это всего лишь симулятор другого мира. Так почему этот мир должен быть замкнутым, закрытым, однобоким, скучным?

С уважением,

Дмитрий "WildMaN" Ножнин (dnd_wildman@mtu.ru).

P.S. На форуме "Нивала" Сергей Орловский сказал, что "Аллоды-3" откроют абсолютно новый жанр. Чем не маяк ?

"Не в тему"

Здрасьте, тут, собственно, находится?.. Так, значит, тут! Вот и хорошо, а то, знаете ли, с E-mail знаком не очень... и вообще.

Ну да ладно. Я тут не с пустыми руками к вам, а с признанием. Вот люблю я вас, ребята, хоть режь!!! Взял бы вас всех – Вершининых, Ламтюговых, Хажинских... (да всех и не перечесть!) и обнял бы так, побратски, а там пивка бы между делом... Просто спасибо.

И еще одно. Я считаю себя геймером, и каким! Начиная с Dizzy... и до (что там сейчас самое-самое?) – все повидал, многое прошел. Сколько нас таких... У меня, пожалуй, комплекс "непройденной" игры: ну не могу, чтобы, к примеру, Populous был не пройден ("Ка", – одобрительно кивает шаман). А другая странная привычка заключается в том, что пройденную игру не могу больше видеть, просто мерзко как-то... Порой даже страшно, ведь получается, что главная моя цель – увидеть Intro и Outro (а мне, кстати, FMV очень даже по душе). Ну, елы-палы, опять я не по делу.

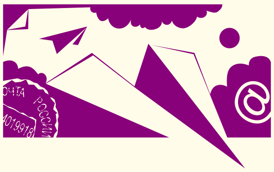
Для меня игра, настоящая игра – это произведение искусства и титанический труд. Я ВОСХИЩАЮСЬ создателями Unreal и Quake за их engine'ы. Это ж сколько ума надо, чтобы на C++ запрограммить целый мир! Сам я как бы тоже немного программист, и мне жутко интересно, как это так все ловко у них бегает, стреляет, светится и гудит в придачу. Короче, я так тоже хочу. У меня рой идей, сюжетов... но как это все воплотить? К тому же я здесь на один такой – оригинальный: куча знакомых с разными наклонностями – программисты, художники, музыканты. Как объединиться в одну команду? как все согласовать? как, наконец, сделать первый шаг? В моих провинциальных Васюках не достать нормальных книг по Direct3D, Glide, OpenGL API (а если что и попадется, то исключительно по, извините, DirectX 1 beta).

Поэтому мне было бы интересно узнавать что-нибудь из этой области – ну хоть чуть-чуть – от вас. Нет, конечно, я не прошу публиковать секреты программирования Glide, упаси боже. Просто какую-нибудь более подробную информацию о разработчиках, их методах (понимаю, кого-то уже, наверное, коробит от такой идеи). К примеру, мне была бы интересна история о том, с чего начинали K-D Lab (нет, я не о Mobl'е, а про технологии, используемые ими языки и т.д. и т.п.), и она грела бы меня до выхода следующего .EXE. Не пугайтесь, это моя голубая мечта: видеть .EXE неким C++ Magazine, только с "игрушечной", конечно, направленностью. Вот так...

...А знаете, меня еще преследует идея, что программисты совершенно обленились (если не прав – ткните носом). Такое чувство, что в Visual C++ появилась функция create_quake(lpstr name_of_new_shooter. Настолько все шаблонно. Посудите сами, сколько ж PSX лет? В ней торчит камень на 33 Мгц и... неудобно говорить... 2 Мбайта RAM. Так что же? Люди лезут из кожи вон, "точат" под нее современные игры, причем качества не намного худшего, чем под PC. По-моему, чудо оптимизации налицо! Но вот только PC в n раз дороже и любит виснуть. За что деньги платим, господа? А ведь тут еще и Dreamcast'ом уже попахивает! Насколько я знаю, Pentium III с Voodoo 3500 не угонится за этой узкоглазой штучкой... Хочется плакать...

Igor Tuzilov (tuzilov@diamond.stup.ac.ru).

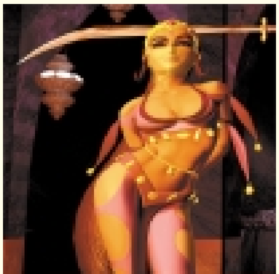
Игорь Исупов (garry1@online.ru):
Почему же не в тему, тезка? В самую что ни на есть тему вы написали: как раз в этом номере мы открываем новую тетрадку под названием "Полигон", где будем давать слово только разработчикам. Сами – ни-ни, только им. Кстати, и K-D Lab'ам уже материал заказан – вроде того, что пишет Стив Джексон о команде Питера Молиньё... Думаю, это будет ОЧЕНЬ интересно. Я и о работе кадавров, и о новом разделе. Словом, не надо хотеть плакать. Все у нас будет...



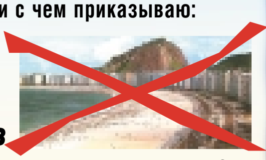
ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ...

GAME-ИНФОРМБЮРО

В ЦЕНТРЕ



Список июльских релизов категорически стремится к нулю справа, ибо все (буквально: в с е) порядочные разработчики загорают сейчас на пляжах Копакабаны (окрестности Рио-де-Жанейро, Бразилия), и плевать они хотели на то, что журналу надо о чем-то писать. В связи с чем приказываю:



стр.19-43

Считать самыми ожидаемыми играми: Олегу Михайловичу Хажинскому – Battlezone 2, Black & White и Braveheart, Господину ПэЖэ – Daikatana, Wheel of Time и (частично, в кооперации со Скаром) Diablo 2, Александру "Скару" Вершинину – Interstate '82, Planescape: Torment и (частично, в кооперации с Господином ПэЖэ) Diablo 2, Фрагу Сибирскому – Prince of Persia 3D и Gabriel Knight 3, Андрею "Хорнету" Ламтюгову – Silent Hunter II, Андрею Ому – Age of Empires II: Age of Kings, Dark Reign 2, Homeworld и Force Commander, Роману Косенко – Oni.

СТРАТЕГИИ

ACTION

СИМУЛЯТОРЫ

RPG

Новый раздел!

ПОЛИГОН

ЖЕЛЕЗО

ВПРОК

Jagged Alliance 2

НАШ ВЫБОР EXE

Hidden & Dangerous

НАШ ВЫБОР EXE

Kingpin: Life of Crime

Sega Rally 2

НАШ ВЫБОР EXE

Panzer Elite

IN THIS ISSUE

Cover Story

Sixteen Most Wanted Games: You'll Be Rewarded If You Manage to Play Them by the Y2K

Do games share the fate of their titles? Remember Prey (or was it Pray, really?) – we are still praying for it! Unreal – who would have believed in its reality? DOOM and Quake shocked the gaming industry. So, what will then be the primary use of **Daikatana**? (The question is addressed to samurai John Romero.) Isn't it the time to discover the strategy side of **Braveheart** and start practicing your Japanese in appreciation of **Oni**? Will Jane Jensen's **Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned** be the end or only the beginning of adventure gaming? Will **Homeworld** become the best game of the passing millennium? Will **Diablo II** be just a little bit more of the original Diablo? Will **Wheel of Time** prove that Legend is only-and-forever a hit-and-beauty maker? What is Peter Molyneux's best kept secret in **Black & White**? Why **Silent Hunter II** is already Hornet's choice? Will **Age of Empires II: Age of Kings** share the glimmering fate of a sequel? Which gear is the right in **Interstate'82**? Will **Prince of Persia 3D** sing us the same ol' song? What will **Battlezone 2** reveal to us? Why do we start looking for the nearest mental hospital and turn to whisper when we think of **Planescape: Torment**? What trumps do **Dark Reign 2** developers have up their sleeves? Will **Star Wars: Force Commander** be the last 3D strategy?

Action

Compared to Xatrix' previous games, **Kingpin: Life of Crime**, by Xatrix/Interplay, is a big step forward in challenging the hardcore gamers' sense of black humor. Has it gone beyond the edge? Probably not, if the game is so utterly engaging. **Our Choice!**

Sega Rally 2, by Sega Enterprises, is Sega's second attempt to port its arcade game machine to PC, and a much more successful one. Maximum entertainment over minimum time guaranteed. **Our Choice!**

Strategy

Jagged Alliance 2, by Sirtech/Buka, is at least one year late. The game is still playable and enjoyable. Still waiting for the English release. As to this one: karasha, Buka, gut, bud 2much bad gaiz aut zeiar nau! **Our Choice!**

The most complicated game in its genre, **Hidden & Dangerous**, by Illusion Softworks/Take 2 Interactive, Talonsoft, offers lots of unpredictable situations. Teasing, challenging, and entertaining. **Our Choice!**

RPG

An excellent game, **Might & Magic VII: For Blood and Honor**, by New World Computing/3DO, follows the best traditions of M&M previous parts, however, dull puzzles tend to spoil the fun.

Polygon

Dedicated to world's most interesting game developers and the inner side of game development process, our new department opens with an editorial by **Greg Costykian** who discusses violence in computer games.

What is going on behind the scenes at Lionhead Studios? Discover it through the eyes of **Steve Jackson** in the first portion of **The .LHX Files**.

Hardware

CD-ROM drives out, DVD-ROM drives in? Our discussion of CD-ROM drives would be incomplete without testing the latest in TrueX technology, **Kenwood UCR-411 52X TrueX**, that received **Special Prize**. What do seven DVD-ROM drives that are currently available or are yet to appear on the Russian market have to offer? Our tests show exactly what you win and what you lose.

Game.EXE CD #8 (13)

Игры

Arcade Pool 2•Castrol Honda Superbike 2000•Fighting Steel•Outcast•Panzer General 3D Assault•Sinistar: Unleashed•Star Trek: Starfleet Command•Tread Marks Test•Total Soccer•Thrust, Twist'n Turn•Демки от ПэЖэ

Патчи

Sid Alpha Centauri v4.0 Patch•Aliens vs. Predator Update•Delta Force Patch•Fighting Steel v1.01 Patch•Grand Prix Legends v1.1.0.3 Patch•MiG-29 Fulcrum IBS Update•Outcast Patch 2•Railroad Tycoon II: The Second Century v1.53 Patch•The Settlers III v1.38 Patch•TOCA 2 Touring Cars v4.1 Patch•Thrust, Twist and Turn Track Editor and v1.1 Patch

Утилиты

12Ghosts•AnFX v2.71•Archive Peek (32-bit) v2.1•Calendar-Almanac v1.16•Go!Zilla v3.5•Internet Explorer v5.0 (Russian) •PowerStrip for Windows 9x/NT v2.51.05•PowerUp 98 Deluxe v1.32•WebFerret v2.7100

Драйверы

Pure3D II drivers v1.10.06 for Windows NT 4.0•Pure3D II and Pure3D II LX drivers v1.30.02 for Windows 9X•Detonator Reference Driver 2.08 PCI for Win9X•Detonator Reference Driver 2.08 AGP for Win9X•Detonator Reference Driver 2.08 for WinNT•RAGE128 Windows 95/98 Display Driver v6.12CDH21 •RAGE128 Windows NT4.0 Display Driver v6.12CDH21-4.3.58 •Rage Pro Windows 95/98 Display Driver v5.37B60L-OGL1076

Голубятня

Agent 2000 v1.0•The Brain v1.70•ЕВФРАТ 99 Попробуй и купи!•Lotus Organizer 5.0 Trial Version

Бонус

Музыка

Саундтрек Total Annihilation: Kingdoms

Реклама в номере

КОМПЬЮТЕРРА ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

ООО "Издательский дом "Компьютерра" — Computerra Publishing House

Издатель — **Publisher**
Михаил Новиков — Mikhail Novikov
mnovikov@game-exe.ru

GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Номер 8 (49), август 1999 г. В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/Games Magazine" — Issue 8 (49) August, 1999. Published as "Магазин игрушек/Games Magazine" in 1995-96

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8. Тел.: (095) 232-2261, 232-2263. Факс: (095) 956-1938, 956-2385 — 2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russia. Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263. Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

Редакция — **Editorial Board**

Главный редактор — **Editor-in-Chief**
Игорь Исупов — Igor Isupov
garry@game-exe.ru

Арт-директор — **Art Director**
Гамлет Маркарян — Hamlet Markarian
hamlet@computerra.ru

Редактор отдела стратегий — **Strategy Editor**
Олег Хажинский — Oleg Khazhinsky
oleg@game-exe.ru

Редактор отдела Action-игр — **Action Editor**
Господин ПэЖэ — Mr. PG
pg@game-exe.ru

Редактор отдела симуляторов — **Sim Editor**
Андрей Ламтюгов — Andrei Lamtiugov
andrey@game-exe.ru

Редактор отдела RPG — **RPG Editor**
Александр Вершинин — Alexander Vershinin
versh@game-exe.ru

Редактор отдела игрового железа — **Hardware Editor**
Николай Радовский — Nikolay Radovsky
nradov@game-exe.ru

Дизайнер — **Designer**
Денис Гусаков — Denis Gusakov
dgusakov@computerra.ru

Корреспонденты — **Writers**
Роман Косенко — Roman Kosenko
Фраг Сибирский — Frag Sibirsky
Михаил Судаков — Mikhail Sudakov

Веб-редактор — **Web Editor**
Андрей Ом — Andrei Ohm
ohm@aha.ru

Веб-мастер — **Web-master**
Антон Васильев — Anthony Vasilyev
webmaster@game-exe.ru

Рекламная служба — **Advertising**
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263 — Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Галина Рогозина — Galina Rogozina
grog@computerra.ru

Служба распространения и подписки — **Sales, Distribution & Subscription**
ЗАО "Компьютерная пресса" — Computer Press
Тел.: (095) 232-2165 — Tel.: (095) 232-2165
kpressa@computerra.ru

Подписка в США — **Subscription in the USA**
Victor Kamkin Inc. — Victor Kamkin Inc.
Тел: (301) 881-5973, (212) 673-0776 — Tel: (301) 881-5973, (212) 673-0776

Техническая поддержка — **Technical Support**
Евгений Васильченко — Eugeny Vasilchenko
sysadmin@computerra.ru

Печать — **Printer**
Acta Print Oy, Finland

Тираж 29000 экз. Цена свободная — Circulation 29,000 copies

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации # 015835 — The magazine is registered with the State Committee of the Russian Federation for the Press Registration certificate #015835

Учредитель — **Founder**
Дмитрий Мендрелюк — Dmitry Mendreliouk

Эти странные багги

PLANET RACER

www.humansoft.com/pr/index.htm
Human Soft
www.humansoft.com
TBA
Конец 1999 г.

Собственно, любые гонки на колесных агрегатах имеют место быть на поверхности какой-никакой завалящей, но планетенки. Все-все. Так что название грядущего творения Human Soft, мягко говоря, не блещет глубиной и многоплановостью. Весь фокус в том, что игрушка эта,

Planet Racer, про космические багги-внедорожники. А точнее — даже про то, как корпорации-монстры, производители багги, испытывают их в экстремальных условиях, в борьбе за потребителя, того, что всегда прав, потрясая друг перед другом понятно чем.

А какие условия являются экстремальными для космических внедорожников? Пошла подсказ-а-а-зка-а-а... (смотрим скриншоты, которые рядом, хоть и не в изобилии). Космические и внедорожные, вот! То есть трасс, как таковых, нет, есть только изрытая кратерами поверхность какого-нибудь занюханного естественного спутника, выбранного для езды только потому, что канавы там очень уж большие и красивые. И на этой поверхности имеются флажки чекпойнтов, затронуть которые, как водится, надо бы в нужном порядке. И все. Что там творят восемь товарищей-соперников в промежутках между флажковыми воротцами, где срезают и кого куда сбрасывают, потребителя не волнует.

То есть неплохо бы знать как каждую кочку, каждый клочок грунта любой из пяти совсем даже немаленьких планет в целом, так и возможности своего внедорожника по преодолению таких кочек и клочков грунта в частности. Да еще следить, чтобы конкуренты не помогли, отправив в затяжной полет на дно кратера, полного ядовитого желтого газа. Машинки, к слову, симпатичные — видно, что багги, хоть и инопланетные. И чинить их можно — как после гонки, так и на питстопах, и апгрейдить, и тюнить на вырученные гонорары. Если, конечно, таковые (гонорары) будут — за последние места корпорации-монстры не платят...

Обещают еще традиционные виды мультиплейера — дефматч и захвати-что-то-там. Вообще, я бы посмотрел на громыхающую свалку инопланетных багги-внедорожников. Не каждый день, как говорится...

EXE Фраг Сибирский

Сумма технологий

МАНЬЯКИ ДУШАТ КИЛЛЕРОВ

MDK2

www.interplay.com/mdk2/
BioWare
www.bioware.com
Interplay
www.interplay.com/
Конец 1999 г.

Совсем-совсем недавно мы писали о компании, твердо намеренной — во всех подробностях — повторить то, что, в принципе, повторить невозможно... Речь, конечно, о BioWare, подхватившей эстафетную палочку из рук Shiny и клянущейся не только не заляпать грязью светлое имя Murder Death Kill, но и во сто крат приумножить достоинства предшественника.

Кощунство... Такое попрание святого принципа “нет бога кроме MDK, и Shiny пророк его” требует, по меньшей мере, дополнительных комментариев и пояснений. Комментариев поменьше, пояснений побольше, и можно без хлеба — вот с такой петицией мы и направились к президенту BioWare **Грегу ЗИЧУКУ** (Greg Zeschuk)...

MDK — игра настолько уникальная, что основные положения цирковой программы доп-роса ясны: они, казалось бы, должны касаться только и исключительно тела игрушки — субъекта исследования — ну, по той причине, что сопоставить субъект этот больше решительно не с чем. Однако, помимо того очевидного факта, что тело, возлежащее на операционном столе, достаточно обширно и приглядно, следует обратить внимание еще и на собственно причины подобной уникальности.

А главная причина общеизвестна — плоская платформная аркада, приговоренная к смерти на консолях, ожила в трехмерном мире и свернула мозги людям, привычным к FPS и TPS, но отнюдь не к аркадам. А значит — мы взяли на себя смелость задать м-ру Зичуку и парочку вопросов касательно того, что он думает об аркадах вообще, и не собираются ли люди из BioWare выкинуть, привязав к шее кирпич, основной компонент исходного MDK за борт корабля современности. Все-таки люди там серьезные, Ницше цитирующие, дрыгоножества и рукомашества не терпящие, ваяющие сверхсерьезные РПГ с солидной игровой вселенной и мощной литературной подоплекой, и неплохо было бы их так, невзначай, прозондировать на предмет ярого аркадоборчества... А то кто их знает, чем все это может кончиться...

Game.EXE: Итак, Грег, вопрос первый... Вы готовы? MDK... Как много в этом звуке. Не страшно ли вам взваливать на свои плечи игру, которая по всем параметрам тянет на статус “культовой” и владеет умами тысяч фанатов, вскормленных на “Червяке Джиме”? Ведь Shiny, по большому счету, возвела свой MDK фактически в ранг самостоятельного action-поджанра, эта игра абсолютно уникальна. Как вы считаете, удастся ли вам в должной мере передать не букву, но дух, атмосферу первой части? Мы искренне надеемся, что вы состоите в теплых и дружеских отношениях с Shiny... Не пришлось ли вам начинать всю разработку с нуля, без сохранения “классических” черт MDK? Время на размышление пошло!

Грег Зичук: Уф-ф, кажется, я вспотел... Мы, конечно, не отрицаем тот факт, что, взвалив на свои плечи MDK, мы заодно взяли на себя изрядную ответственность. А уж как мы рискуем!.. Да, это настоящий вызов! Shiny провела просто феноменальную работу, сделав MDK не похожим ни на что, абсолютно

уникальным с точки зрения восприятия. И я всем сердцем согласен, что, выпустив Murder Death Kill, они создали поджанр экшена с единственным представителем.

Целью BioWare с самого начала разработки было не пустое и бездумное повторение, воспроизведение оригинала, а создание игры, вполне способной существовать самостоятельно, без всяких предшественников. Мы остаемся на связи с Shiny, но, под постоянным прессом нехватки времени — вечной проблемы разработчиков, мы не так-то много времени проводим, обсуждая MDK. Мы тут, знаете ли, немного заняты — игры создаем...

Мы начали работу с чистого листа, но с тем расчетом, чтобы на этом чистом листе со временем возникло не что иное, как MDK. Каждый член нашей команды играл в оригинал, и, зачастую, дело едва-едва не доходило до драки, когда мы обсуждали специфические элементы игры. Так и запишите: мы создаем новый MDK, но пламя MDK исходного неугасимым огнем пылает в наших сердцах...

.EXE: Как это поэтично... Горячие слезы солидарности застилают нам глаза! Позвольте пожать вашу мужественную руку... Как ни неприятно, но нельзя завершить нашу беседу на этой высокой, как Эверест, ноте и нужно, нужно двигаться дальше, Грег.

Одно из самых животрепещущих нововведений — "команда" Курта, грозящаяся принять деятельное участие в процессе выведения в ноль проклятых стримрайдеров. Как это будет реализовано? Не будут ли напарники время от времени переходить под наш контроль? О многолапой собаченции мы наслышаны, но не могли бы вы немного подробнее остановиться на функциях доктора Флюка Хокинса? В чем будет его предназначение?

Г.З.: Каждый из трех игровых персонажей, Курт, Макс и доктор Хокинс, знаменуют собой совершенно различные типы геймплея. Курт скрытен, словно ниндзя, он тяготеет к снайперской тактике профессионального бойца спецназа. Вступая в бой с мерзкими пришельцами, он гораздо более эффективен, когда крадется и стреляет издалека. Макс любит экшен, как последний герой боевика, — он робот, у него две ноги и четыре руки (ну, чтобы легче было нести все четыре "Узи"). Его геймплей быстр и яростен, он бежит и стреляет, не задумываясь о последствиях.

Доктор Хокинс — тот тип героя, что помешан на головоломках, причем в гораздо большей степени, чем обычно. Словом, при игре за Флюка основным препятствием станут загадки. Дело в том, что игрокам изрядно придется поломать — на этот раз свою собственную — голову над тем, как правильно использовать тот или иной объект, — ведь Хокинс может соединять предметы, которые он находит, в новые, странные и причудливые устройства.

Игрой правит сюжет, и именно сюжет определяет, какой персонаж попадет под ваше командование на следующем уровне. Игрок не может выбирать своего персонажа по той простой причине, что разворачивающиеся события не оставляют ему выбора. К примеру, один из персонажей может оказаться в жадных лапах пришельца, подвешенный над бездонной ямой, а другой и вовсе окажется заключен в подпространственный пузырь. И только один герой свободен и способен спасти своих компаньонов — и это определяет природу всего уровня, ориентированного исключительно на спасателя.

Одним из важнейших элементов игры будет то, что каждый уровень имеет цель, а каждое действие — причину. Мы хотим, чтобы MDK2 был настолько же отвязным, как и его предшественник, но, вместе с тем, мы совсем не против хорошей осмысленной истории.

.EXE: Будут ли стримрайдеры жить все той же полноценной и самостоятельной жизнью, что и в MDK1? Ну, мирно почитывать газетку на стульчаке сортира, катящегося по желобу в никуда, корчить гадкие рожи и показывать филейные части из-за пуленепробиваемого стекла? Ведь враги, над которыми хохочешь до слез, — это визитная карточка Murder Death Kill.

Г.З.: Не бойтесь, друзья, стримрайдеры вернутся, полные жизни и реализма. Лично я убежден в том, что изображение гадких захватчиков в MDK было сильнейшим элементом игры. До него все враги в видеоиграх терпеливо ждали появления игрока, а потом, когда игрок наконец-то показывался, с диким гиканьем и идиотским энтузиазмом, выписанным на физиономии, тупо бросались вперед, паля из всех стволов. В MDK все персонажи были живыми и имели свои привычки и распорядок дня. Я лично — слышите, лично! — гарантирую, что данная черта вернется в MDK2, как один из основных, важнейших, элементов.

.EXE: А давайте теперь поговорим об... уровнях! Не ждали? Гигантомания, открытые пространства — судя по скринам, с этими элементами все в полном порядке, браво! А как с фантасмагорическим дизайном "внутренних интерьеров"? Достаточно ли он безумен? Антигравитационные лифты, подвижные платформы, воздушные потоки и бесконечные желоба для серфинга? И будут ли масштабные катастрофы, вроде разлетающихся стеклянных плоскостей титанических размеров или огромного падающего глобуса из первого MDK?

Г.З.: Одна из самых удачных возможностей BioWare Omen Engine — "движка", который использует MDK, — это способность создавать чуть ли не любой тип окружения и прорисовывать анимированные секции этих окружений в манере, недоступной ни одной другой игре. Одно из моих любимых мест в MDK2 — это зал, в который влетает гигантский подпрыгивающий пляжный мяч, крушащий стримрайдеров направо и налево. По-моему, ничуть не хуже вашего глобуса... Мы не только сделали восходящие воздушные потоки, мы еще и переработали их так, что теперь они швыряют героя абсолютно во всех направлениях...

.EXE: Крошечный НЛО, сбрасывающий на голову Курта многотонный танк, — это то, что мы будем помнить вечно, как и атомную субмарину, вмерзшую в лед... А как у новых стримрайдеров обстоят дела с боевой техникой? И найдутся ли достойные соперники для Самой-Крохотной-в-Мире-Ядерной-Бомбочки, или даже, не побоимся этого слова, для Самой-Интересной-в-Мире-Бомбочки?

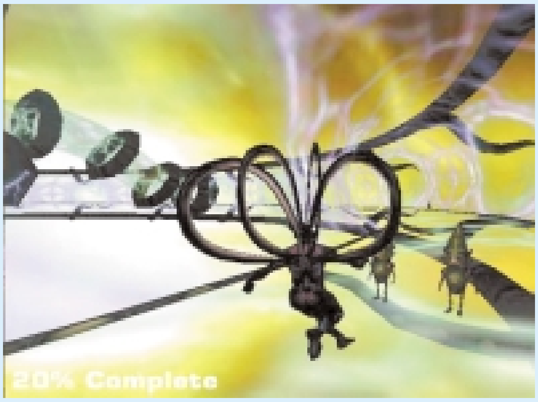
Г.З.: О да-а-а, восхитительное вражеское оружие... Пожалуй, в MDK2 более всего эффективно оружие стримрайдеров, точнее — это сами стримрайдеры, как таковые. Верьте нам, мы очень много сил положили, дабы создать таких противников, которые не просто атакуют игрока, но и выслеживают, и охотятся за ним. Одно из их самых интересных качеств — способность катастрофически увеличиваться в размерах. Одни стримрайдеры будут почти человеческого роста, а другие — габаритов Гаргантюа. Попробуйте-ка с одинаковым эффектом побить и тех, и этих...

.EXE: А то! Обязательно попробуем... Но мы вот тут слышали, что вы считаете MDK игрой, ориентированной в первую очередь на консоли, и разрабатываете ее на мультиплатформенном "движке" прежде всего для Dreamcast. Не связано ли это с общей идеологией платформного сайд-скроллера, чудесным образом перенесенной в 3D-мир волшебниками из Shiny? Как вы считаете, насколько сильны pure arcade-тенденции в MDK как таковом? Служат ли новые технологии их возрождению или, наоборот, тотальному вымиранию?

Г.З.: Мне кажется, что MDK — игра одинаково равноценная как для приставок, так и для PC. Потому как ее ни в коем разе нельзя назвать традиционным компьютерным TPS, многие по умолчанию записывают MDK в игры консольные. Я, конечно, не отрицаю, что общий принцип, сфокусированный на беге, прыжках и стрельбе, был куда более аркадным по стилю, нежели это обычно получается на PC. Но я также не думаю, что MDK можно описать, как игру полностью приставочную. MDK2 идет по тонкой грани между консолями и PC — и наша цель состоит как раз в том, чтобы консольные игроки почувствовали, что эта игра создана для них, и ни для кого больше, и в то же время эти же самые чувства читались бы на счастливых лицах PC-игроков. И мы думаем, что нам это удастся.

Я не считаю, что технологический прогресс изгонит прочь аркадные игры. Да, сегодня куда меньше людей работает над по-настоящему продвинутыми и технологичными аркадными стрелялками, нежели над классическими стрелялками прошлого. Но здесь есть и исключения. Первое, что приходит на ум в этой категории, — Expendable, вы-

шедший, кстати, одновременно и на PC, и на Dreamcast. Я сам еще не имел возможности как следует повозиться с этой игрой (обязательно займусь этим, как только разберусь с вашими вопросами), но бесчестный табун моих приятелей описывает ее как высокотехнологичное возвращение аркадной классики. Я думаю, что чем больше людей будет покупать игры, подходящие под данную категорию, тем больше игр этого жанра будет создаваться. Это очень похоже на тот принцип, с которым мы подошли к написанию Baldur's Gate: мы прекрасно представляли себе, как много игроков тоскует по классической РПГ — и мы сделали классическую РПГ. Теперь куча народу последует по нашим следам, и скоро произойдет просто обвал классических РПГ, страшно похожих на Baldur's Gate. В общем, пройдет совсем немного времени, и жанр аркадных шутеров, подобно ролевому жанру, вернется и нанесет ответный удар со страшной силой.



.EXE: Ух, дайте мне это переварить... Коммерческая реанимация мертвых жанров? Хм-м-м... Да, кстати, о новых технологиях... Вопрос наболевший: А КАК У ВАС С СИСТЕМНЫМИ ТРЕБОВАНИЯМИ? Скриншоты безупречно и бесконечно прекрасны, задумки грандиозны... Но нам, например, искренне страшно за свои frames per second. "P200 + продвинутый акселератор" — звучит несколько утопично... Не бойтесь, скажите нам страшную правду, и мы прямо сейчас начнем откладывать на апгрейд...

Г.З.: Практически все, что мы могли утрамбовать в MDK2, уже там, и мы очень скоро сможем сформулировать точные системные требования. Но, надо сказать, я был приятно удивлен скоростью игры даже до того, как мы оптимизировали ее для PC. В конце-то концов, мне кажется, что фраза "Pentium 200 и продвинутый акселератор" не так уж плохо звучит... Время покажет, так ли это, а апгрейд — в любом случае штука нужная... Но акселератор для MDK2 будет строго обязателен!

.EXE: Еще один вопрос, и вы с чистой душой пойдете играть в Expendable... Нет ли у вас своего СЕКРЕТНОГО варианта расшифровки аббревиатуры MDK? (Впрочем, это лишь прикрытие для действительного вопроса... Ну когда же, когда? Официальная "дема"? Сроки релиза? Умоляем...)

Г.З.: Ну, я часто использую Мистические Дверные Косяки в качестве секретной МДК-фразы, но в последнее время меня терзают смутные сомнения, что это может быть и Маньяки Душат Киллеров... мне нужно еще время, чтобы как следует заняться этой проблемой. (Мы нацеливаем MDK на конец этого года и работаем очень напряженно, дабы успеть к этому сроку. Я точно не знаю, когда вам удастся наложить руки на работающую "дему", но сомневаюсь, чтобы это случилось раньше осени.)

.EXE: Спасибо, Грег! Поосторожнее там с последним боссом на шестнадцатом уровне...

EXE Интервью вел Фраг Сибирский

Умный Чугуний

НЕКЛОН ДЛЯ НЕСЛАБЫХ УМОВ

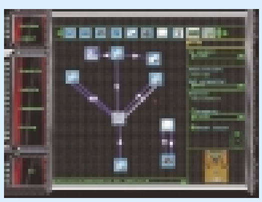
MINDROVER
(рабочее название)

CogniToys
www.cognitoys.com
Конец августа 1999 г.

И снова разработчики-дебютанты. Эти хоть, спасибо, не лепят сто двенадцать тысяч восемьсот осьмнадцатый Clone&Conquer, засыпая пресс-откровениями ни в чем не повинных издателей и журналистов. К счастью, ваятели **Mindrover** (впервые мы заикнулись об этом проекте весной, в 3-м номере) решили пойти своим путем: собственноручное создание юнитов мы уже не раз проходили (все попытки такого рода с шумом и позором проваливались, как вы, конечно, помните), теперь займемся тем же самым плюс программированием AI.

УРА

Мы не воюем с богомерзкими алиенами, не укрощаем очередных дьяволопоклонников, не делим Последние Ресурсы, не колонизируем планеты, не сеем, не пашем и даже не валяем дурака. Здесь мы будем группой смертельно скучающих ученых в лаборатории на отдаленном планетоиде Europa: все отчеты написаны, виски привезет шаттл только через пару месяцев, из колоды пропал туз, и играть невозможно. Единственное достойное развлечение для нашего научного коллектива — перепрограммировать и модернизировать мелких хозяйственных роботов, кои у нас, как можно догадаться, стадами бегают по коридорам. После нашего вмешательства в чугунные головы можно начинать оттягиваться по полной: устраивать гонки, соревнования по решению пазлов (это не я придумал, так в пресс-релизе), прочие околоспортивные состязания и даже гладиаторские бои. Почему-то я ни секунды не сомневаюсь, что в недалеком будущем младшие научные сотрудники будут развлекаться именно таким образом.



Будут иметь место некоторые scenarios — к примеру, начнем с гонок. На счет раз выбираем подходящее шасси (обещают воздушную подушку, гусеницы, колеса, и все это самых невероятных размеров и разновидностей), на счет два — вешаем всякие дополнительные устройства, а именно двигатель, радиаторы, ускоритель (в соответствии с типом шасси, конечно), на счет три — устанавливаем навигационное оборудование вроде waypoint sensor или радара. Думаете, это все? Не дождетесь. Самое интересное еще даже не начиналось.

УМИЩЕ КУДА ДЕВАТЬ?

Без многозначительных жестов и движений бровями объяснить принципы местного AI-программирования трудно, но можно попробовать.

Есть некие готовые модули-приказы типа "двигаться вперед", "тормозить" и "поворачиваться", и их много. Нам предстоит, изучив карту местности, встроить эти модули в гулкую железную башку самодельного робота таким образом, чтобы он успешно вписался во все повороты, не отстал от соперников и попытался кого-нибудь из них оттереть бортом. Можно будет дать роботу задание периодически постреливать по сторонам для профилактики (ага, вот они и проболтались. Мирная лаборатория, как же...). Такое, видите ли, тактическое планирование. Наверное, будет похоже на R6 — основная игра происходит на некрасивом, но функциональном тактическом экране, потом мы наблюдаем результат с пальбой и трупами. Естественно, добрая CogniToy запланировала нам множество tutorials, где все будет объяснено чиста-на-пальцах.

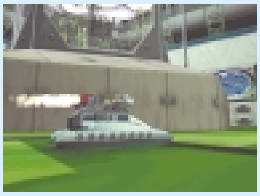
Само собой, с местной физикой полный порядок, это вам не какая-нибудь попсовенькая Первая Трехмерная. Другое дело, что означенная физика будет только 2D, ибо девелоперы говорят, что если добавить в Mindrover третье измерение, то не помогут никакие модули. Программирование железных мозгов превратится из интеллектуальной забавы-не-для-всех в тяжелый программистский труд, за который, вообще говоря, положено деньги платить и давать "спецмолоко" за вредность. Ну и

ладно, обойдемся без полетов и прыжков, а также без джогинга по стенам.

Вместе с тем, смотрится все вполне пристойно. Полигонов немного, но они к месту. Опять-таки, огонь выглядит получше, чем в некоторых (не будем показывать пальцем) FPS. Тормозить не должно даже на ископаемом железе, но акселератор обязателен. Такие дела.

ПРОЩАЙ, ЛЮБИТЬ НЕ ОБЯЗУЙСЯ

Вот ведь, есть люди, которые поддерживают в нас святую веру в человечество. Делают не поделку, а игру (заглавная буква в слове "Игра" запрещена к написанию приказом ББ за номером 33878/45).



Только ведь провалится в прокате, помяните мое слово. Бивисы не дремлют — заплюют и заклюют, а потом пойдут играть в свои одноклеточные Полные Трехмерные. Или другой вариант — будет такой культ, что мало не покажется. Про Worms все забудут форевер навсегда, CogniToys превратится в мейджоров-империалистов (пользуясь случаем, разрешите передать привет Creatures Labs), и через год-другой пойдут косяком клоны Программируемых Стратегий В Полном 3D...

EXE Андрей Ом

P.S. Кстати. CogniToys проводят сейчас на своем сайте конкурс на новое название игры. Приз — строчка в Credits, коробка с игрой, майка с логотипом и осознание причастности к нетривиальному проекту. Можете попробовать. Хотя лично мне имечко "Mindrover" вполне нравится...

Доброе утро, Вьетнам!

РЕЙНДЖЕРЫ ПЛЕТУТСЯ В ХВОСТЕ

SPEC OPS 2: GREEN BERETS
Zombie
www.zombie.com/
Ripcord Games
www.ripcordgames.com/
4-й квартал 1999 г.

Вот как интересно получается: в какое подразделение достославной американской армии ни плюнь, так сразу станет ясно, что именно оно — лучшее в США, лучшее на планете, лучшее в Солнечной системе и даже, может быть, лучшее в окрестностях Млечного пути, и именно оно, это подразделение, сохраняет мир во всем мире, оберегает безопасность и покой чудо-граждан чудо-страны в целом и светлые идеалы демократии заодно с мистером Уильямом Клинтоном в частности. Страшно подумать, что было бы с миром во всем мире, где, как известно, правят бал коварные террористы и подлые диктаторские режимы, случись кому-нибудь ненароком разогнать каких-нибудь бездельников вроде рейнджеров, "зеленых беретов" или там подразделения "Дельта"...

Милейшая компашка энтузиастов военного дела США под названием Zombie подарила всем нам само понятие "симулятор спецназа" и с полным правом почивала на лаврах Spec Ops: Rangers Lead The Way и Spec Ops: Bravo Team, пока не решила все же взяться за вторую часть. Видимо, крайне неудовлетворенные успехами бравых рейнджеров в забегах на длинные дистанции (а что им не понравилось? — почетное третье место) на известно каком чемпионате, патриоты из "Зомби" разорвали с ними все отношения и вплотную занялись осрамившимися в семидесятых — так давно, что никто и не помнит — "зелеными беретами". Оказывается, что хоть рейнджеры и самое лучшее подразделение в мире, но обожравшиеся в Сайгоне ЛСД "береты" — еще более самое.

ВОКРУГ СВЕТА ДО ДЕМБЕЛЯ

В полном соответствии с известными историями об "увлекательном трехгодичном круизе по северным морям" и "интереснейшей турпоездке в дружественную страну, с цветами и шампанским за счет местных жителей", в "береты", согласно "Зомби", следует записываться исключительно в целях экономии денег на билетах "American Airlines". Записывайся в армию, сынок, — увидишь мир! Ну, действительно, просто райский выбор мест с первой странички каталога туристического агентства: Таиланд, Северная Корея, Пакистан, Антарктида и Германия. Слабо махнуть на недельку?

Разброс миссий типичен для "Зомби", и зеленоберетный список их целей ничем не отличается от рейнджерского. Спасаем заложников, фотографируем секретные объекты, громим конвои и таскаемся туда-сюда с перебежчиками.

ДИКИЙ БОРОВ

Специфика заданий и неуемное желание реализма обязывает, — основные баталии разворачиваются под открытым, как лицо президентского пресс-секретаря, небом, и именно на открытые пространства ориентирован "движок" Zombie под номером два — Viper 2 engine. В общем — дикий, как известно, вепрь громадный, то ли буйвол, то ли бык, то ли тур. Хотя, завистливо поглядывая в сторону Red Storm, создатели "Вепря" высказываются про "огромные подземные бункера" и "пятисотфутовые многопалубные контейнеровозы". Искренне надеюсь, что Viper 2 будет справляться с четырьмя стенами и потолком лучше, чем Viper 1. Жуткое же зрелище было...

Главный гвоздь программы — возможность уничтожать источники освещения. Ну, бить фонари с той же легкостью, с которой мы гасили факелы в Thief, и пользоваться этим. Настоящие "береты" героически атакуют на брюхе, сзади, в темноте и с парой ножей в 33-х зубах...

Бедным пакистанцам (немцам? корейцам? таиландцам? арктическим террористам?) при таком раскладе приходится полагаться лишь на природные средства акустического аудио-обнаружения в количестве двух штук по сторонам головы. Идущий производит меньше шума, нежели ползущий, — хоть и противно, зато тихо. Обещают, что глупых охранников можно будет честно дурачить "постановщиками помех" — каменюками и булыганами. Ну а убивать — жутким зазубренным с одной стороны боевым ножом.

Еще интересны потуги "Зомби" придать своим зомбированным "беретам" жизнеподобность. Точнее, даже не сами эти потуги, а подход к решению проблемы. Вместо того чтобы нанимать каких-то там профессиональных актеров, они просто понавесили датчики motion capture на своего престарелого консультанта-ветерана и заставили его в полной боевой выкладке бегать по горам и весям, преодолевать водные преграды, карабкаться по лестницам, прыгать, палить из винтовки и дергаться на месте, принимая на грудь вражеские пули, а потом эффектно биться в конвульсиях. Мне было до слез жалко старичка, пока я не убедился, что пули — ненастоящие, а сам ветеран — инструктор школы спецподготовки, круглый год тиранящий подобным образом рекрутов. Поделом ему!

Кстати, о пулях. Было бы несправедливо, согласитесь, если бы под градом свинца извивались только наши парни. Давно известно, что их поведение под огнем не имеет никакого отношения к исправно обещанной "системе разных степеней повреждения от пуль, проникающих в разные части тела под разными углами". Ползти с перебитыми ногами, оставляя кровавый след, — удел террористов и прочих пакистанцев. Обещают все, но пока что нигде не было. Может, на этот раз?

Кроме того, вражин — в целях поднятия мирового престижа американских пехотных соединений — собираются наделить набором ярко выраженных дефектов и недостатков. Снайперов, к примеру, — жутко ограниченным углом обзора, и проползти за спину такому увечному калеке для бравого стража демократии — как чизбургер проглотить.

Для того чтобы адекватно управлять тупыми напарниками в количестве одного человека, "Зомби" собираются наделить нас командным трехмерным интерфейсом, вроде Battlezone'овского. Господи, зачем нам тут ваш интерфейс? Вы бы лучше мозги ему починили, чтобы в стенах не застревал и с горок не падал.

А то позорит, понимаешь ли, честь и совесть лучшего во Вселенной подразделения...

EXE Фраг Сибирский

Попса обезьянья

ВОЗВРАЩЕНИЕ БАБУИНОВ-РЕНЕГАТОВ

PLANET OF THE APES

Visiware Studios
FOX Interactive
www.foxinteractive.com
Весна 2000 г.

Финальная сцена фильма "Планета обезьян" известна аболютно всем — она намертво вгрызлась в историю кино наравне с хичкоковской вороной, юбкой Мэрилин Монро и окровавленным Чоу-Ян Фэтом с младенцем на руках. Такой удар по мозгам может нанести разве что уплывающий в розовый хеппи-энд корабль с надписью "Титаник" на корме. И надо быть вполне определенной нацией со вполне определенным складом ума, чтобы испохабить великую, эпическую концовку четырьмя (4) бездарными сиквелами-продолжениями, двумя куда более бездарными телевизионными сериалами (один из которых был мультипликационным), бесчисленными комиксами и неисчислимыми фенечками... Попал, что называется, в поп-культуру. Думаю, на этом поруганный прах можно было и оставить в покое. Щаз-з-з... Очень даже скоро экраны протаранит ремейк (даром что "Планете" уж тридцать лет стукнуло) чуть ли не с Арни Шварцем в главной роли, который, без сомнения, займет достойное место в галерее настолько же кассовых, насколько и тошнотворных полотен, бок о бок с Оби-Ваном Кеноби и Лео Ди-Каприо. Уф-ф...

Разумеется, мимо такого события Наемные Игроделы — суть соотвествующее отделение FOX Interactive и французская команда Visiware Studios — пройти не могли. Где-то в начале двухтысячного года — ну, дабы подгадать к выходу понятно чего и месяцев шесть не пускать нормальные игры на вершины чартов — грядет экшен-адвенчура от третьего — видимо, режиссерского — лица **Planet of the Apes**.

По глубокому и святому убеждению французов, игрушку они строить будут на всем готовеньком — уникальная, понимаете ли, сюжетная линия-полоса, богатые сценарные наработки и запыленные наборы фанерных декораций фантастических, как водится, окружений, сильно убедительные характеры персонажей, и все такое. Остались пустяки — какой-нибудь там геймплей ко всему этому присобачить. И ведь за ними не заржавеет, верно?

УЛИСС, ГОУ ХОУМ

Дабы с ходу поразить всех обезьяньих фэнов ослепительной реминисценцией, начать французы собираются по древней, но красивой традиции — тыща лет в будущее, планета неизвестна (но мы-то с вами знаем...), корабль приземляется, выживший (здесь почему-то единственный) с многозначительным имечком Улисс выбирается. Ну а дальше все как всегда — попадает в лапы к разумным обезьянам. Людишки, напомню, тут считаются существами весьма и весьма неразумными. Из заключения Чарльтона Хестона... простите, Улисса освобождает некто таинственный, но дружелюбный, и тут-то все и покатится — и борьба за выживание, и разгадывание жуткой сюжетной тайны (но мы-то с вами помним, так ведь?), и битва за урожай. В смысле — за равноправие между обезьяньими кастами плохими и обезьяньими кастами хорошими. К плохим, кстати, добрые французы добавят (всю жизнь мечтал!) еще две: бабуинов-ренегатов (!) и убийц-мандрилов (!!). Ну а в остальном обезьяноголовые персонажи и правда из фильма — доктор Зэйлэс, Зайра, женераль шимпанзе Урсис и этот, как его... Корнелиус. Visiware хвалятся, что записали аж две тысячи (страшное дело...) строк диалогов и тысячу анимашек, дабы малость оживить весь этот человекообразный зоопарк.

А еще адвенчуры обещают больше, чем экшена. Поверим — французы все-таки, сильны и славны еще традиции европейского квестостроения... Хоть обещания и невнятны: всякое там "активное общение с другими персонажами" (ясно — наш-то Хестон один-одинешенек, с кем же ему еще общаться...) и "сильные элементы решения головоломок". Так невразумительно чешут, будто и взаправду квест сооружают. Ага.

СКРЫТНОСТЬ — СЕСТРА ТАЛАНТА

То, что подразумевается в "Обезьянах" под экшеном, здорово напоминает... что-то напоминает, в общем. Ну, к примеру, три типа поведения — Stealth, Normal и Athletic. Хм... Скрытный, как ни странно, нужен не для того, чтобы привлекать всеобщее внимание и восхищенные взгляды, а наоборот — тихо-осторожно проникать во вражеские тылы. Понятно, будут и места, где на скрытность эту плюешь и бежишь со всех ног, отстреливаясь. Высокая цель — "чтоп усе было как у кино", то есть впечатляло и отдавало некоторым реализмом. Трупы умерщвленных обезьянов будем привычной рукой оттаскивать куда следует и складировать.

Для общей веселости помимо смертоносных бабуинов нам подсунут стада гигантских летучих мышей, крыс-мутантов и бешеных гиен. По большому счету "движок" выглядит обещающе, судя хотя бы по картинкам и посулам — тени опять же, персонажи полигонистые (аж до 1000 штук на особь), с кучей милых деталей. А то, что вокруг, смотрится, без сомнения, гораздо эффектнее декораций фильма 68 года и в чем-то даже напоминает о классическом романе Боуля.

Плюс ко всему Visiware добровольно взвалила на себя неблагодарное занятие — воспитательную работу с "режиссерской" камерой, каковая не просто болтается вокруг, как спасательный плотик в проруби, а масштабирует картинку, отслеживает движение с максимально удобного расстояния, внезапно меняет ракурсы и делает перебивку кадра, а также адекватно отображает рукопашные свалки — то есть, помимо режиссерской, берет на себя еще и работу главного оператора, а также постановщика трюков. Результат, как они утверждают, ожидается "превосходный". Ну, или еще одну камеру сделают — обычную, болтающуюся, без выкрутасов.

EXE **Фраг Сибирский**

Национальная гордость

SKOUT

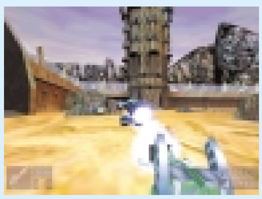
Soft Enterprises
www.soft-enterprises.de/
BMS Modern Games
3-й квартал 1999 г.

Ох уж эти националисты, шовинисты и прочие! Почему-то в Германии их всегда хватало. Вот и сейчас: на сайте Soft Enterprises горделиво красуется надпись: "**Skout** — a German 3D shooter". Мама миа! Кому, скажите мне, кому интересно, что он немецкий? Важно другое: хорош он или плох...

Впрочем, предыдущий заголовок на той же странице, кажется, объясняет, откуда взялась такая фраза и зачем она там стоит... "Skout: The new first person shooter reference". И все, больше вопросов нет. Открыли нам глаза. Игра делается уже полтора года, релиз в Германии назначен на третий квартал этого года, а паблишера за пределами родной Неметчины так и не нашли. Правда ведь, новая точка отсчета?..

Обещают нам буквально следующее: графический "движок" четвертого поколения (это, видимо, надо понимать так: сначала были спрайты, потом полигоны, потом еще что-то, а потом — "СКАУТ", великий и ужасный. Сюда же относится "полное 3D", зеркала и (сюрприз!) отражения, volumetric fog (как же все-таки этот объемный туман звать по-русски?), цветные динамические источники освещения, интерполяция анимации...

Нет, мне даже не надо напоминать вам о 21-м гигантском



Звездный прапорщик

НЕУЖЕЛИ МЫ НАКОНЕЦ ПОЛУЧИМ ПРИСТОЙНУЮ ГЛОБАЛЬНУЮ КОСМИЧЕСКУЮ СТРАТЕГИЮ?

IMPERIUM GALACTICA 2

Digital Reality
GT Interactive
www.gtgames.com
4-й квартал 1999 г.

Скрестите пальцы и задержите дыхание: у нас тут на примете появился (в 5-м номере впервые и лишь макушка, а сейчас — почти по пояс) очередной ниспровергатель MoO. Как полагается юному Че Геваре — бойкий, симпатичный, целеустремленный, с неплохой родословной, в порочащих связях со Star Trek не замечен. Издается GT, чей вкус скорее хорош, чем никакой. Ужасно хочется верить, что вот сейчас **Imperium Galactica 2** прогремит, и возрыдают глупые разработчики, и поймут, как ничтожны были до этого все их устремления, и начнут делать нам Глобальные Космические одну за другой, краше прежних. Некоего трагизма ситуации добавляет то, что больше серьезных стратегий этого типа на горизонте не предвидится. Malkari? Сгинула, едва успев народиться. Если провалится IG2, можно смело забыть о существовании жанра. На ближайшие несколько лет — точно.

НЕ БУДЕМ О ПЕЧАЛЬНОМ

Все крутится. И тактический экран, и планетарные колонии, и даже меню — все живет полноценной акселерированной жизнью, с готовностью вращается, по первому требованию исполняет zoom. Разработчики говорят, что от графики и интерфейса оригинальной Imperium Galactica (в стародавние времена была такая, насыщенная багами по самое не могу, но все равно очень пристойная стратегия) не осталось ни-че-го. От сторилайна тоже. Зато атмосферу грозятся сохранить в полном объеме — вселенная будет жить своей жизнью. Наши скауты в отдаленных системах могут наткнуться на оживленные торговые пути или, скажем, встретить суровый флот непонятно кого, в гробовой тишине направляющийся давить неизвестных нам противников. Шум мира — вот как это называется. Мы не будем центром мироздания и пупом земли. По крайней мере поначалу...

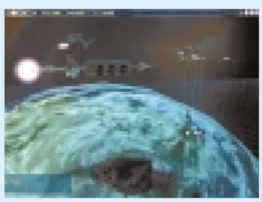
Первая часть была, если мне не изменяет маразм, пошаговой. Теперь у нас будет real-time (слышен дробный перестук тел падающих в обморок правоверных стратегоманов), но с возможностью отдавать приказы на паузе. Вообще говоря, это порядком пугает. Ну ладно, мода и всякое такое. Но, простите, если одновременно нам придется отбиваться от вражин на противоположных концах галактики, попутно с натянутой улыбкой заключая пакт с какими-нибудь нужными Чужими, не спасет никакой auto-management! Надо, господа девелоперы, что-то менять, ибо запинаем больно.

Это не все. Строительство планетарных колоний обязано превратиться из спиритического сеанса вызова духа "ZX Spectrum", как это было в большинстве Глобальных Космических, во вполне такую себе eye-candy. На многих планетах мы будем ограничены недружелюбным рельефом (терраморфинг здесь, видимо, еще не изобрели) и сможем построить только ограниченное количество зданий — придется думать. Ура. Планетарные побоища живо напоминают Первую Трехмерную вроде Warzone 2100, если судить по картинкам, — только, правда, видов поверхности будет (драматическая пауза) 80! Плюс дипломатия, R&D и случайные природные катаклизмы.

Разработчикам явно есть чем заполнить 5 CD с игрой, кроме видеовставок и 100000 фраз для диалогов — это официальная цифра...

НЕ HOMEWORLD

Если бы были анонсированы еще вид "из глаз" и космические битвы в полном 3D, я бы отказался озвучивать такое издевательство, честное слово. Но чувство меры у Digital Reality все же проснулось. Звездные баталии будут псевдотрехмерными — корабли находятся на одном уровне (grid под ними разрешается отключить, чтобы не портить себе эстетическое удовольствие), но вертеть камеру можно как душе угодно. Вместе с тем, взрывы, выстрелы и прочие титры и спецэффекты обещаны на уровне мировых стандартов. Верный акселератор не заржавеет.



Еще одни новости спорта: мы начинаем игру не Президентом Всея Галактики и даже не губернатором заштатного астероида, а офицером из низшего командного состава, этаким прапорщиком. Первые несколько миссий (миссий?!) жесткий сторилайн будет водить нас за собой на коротком поводке — похоже, поначалу придется играть в народное развлечение Clone &Conquer. Но потом, когда мы обрастем подданными, про сюжет будет разрешено забыть. Предпочитаете unlimited galactic domination поискам бессмертия (а это одна из сюжетных линий) — воля ваша. Всего же так называемых story arcs (товарищи подсказывают, что будут, наверное, обычные кампании) ожидается три штуки, впрочем, об этом мы уже писали в "Game-информбюро" весной.

Что же у нас получается в сухом, так сказать, остатке? Многообещающий проект, любимый (элитарный) жанр, жирный издатель — это плюс. Громоздкость, непопулярный (любимый) жанр, много неясностей — это не плюс. Пока все выглядит как-то бестолково. Первая Полностью Трехмерная Глобальная Космическая — звучит очень жутко и неуютно. Но вот хочется, чтобы получилось. Или чтобы не очень сильно обманули. Пожалуйста.

EXE Андрей Ом

уровне, не надо расписывать прелести искусственного интеллекта, контролируемого, вы только представьте, программно! Достаточно просто упомянуть, что у нас наконец-то будет помощник с искусственным интеллектом, и вы все, рыдая, поползете в Германию за коробкой... А чтобы еще сильнее расковырять рану, напомню, что будет больше двенадцати врагов, и каждый — с этим самым "хорошим ИИ", как тонко определили его разработчики.

Вся эта радость будет (а что вы хотели — четвертое поколение "движка") работать на Pentium 200 и неплохо чувствовать себя в 16 мегабайтах. Нет, не памяти на видеокарте, а просто памяти. Оперативной. Правда, без ускорителя запускаться не собирается.

А в качестве финального издевательства миляги немцы на страничке "Demo" предлагают версию (как они ее называют, "очень ранняя пре-альфа") от прошлого октября и обещают в июне (нет, вы не ошиблись, в июне) выложить что-нибудь посвежее... Интересно, в каком году? А пока можно полюбоваться на скриншоты с полигонами в половину экрана, где отчетливо проглядывает "движок" эдак двухгодичной давности и геймплей, придуманный настоящими программистами. Мнда... Наверное, если игры делают — это кому-нибудь нужно. Только кому?..

EXE Господин ПэЖэ

Мал золотник, да дорог

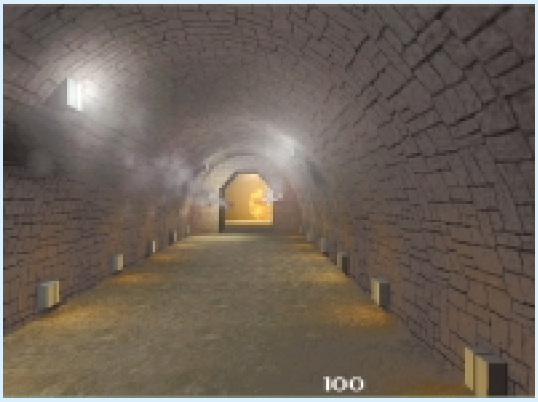
КАРМАКАМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ, ИМИ СТАНОВЯТСЯ

EXIST

Майк Фрикер (Mike Fricker)
http://exist.starix.net/main.html
Дата выхода не объявлена

Начнем от яйца. Попробуйте оценить, сколько надо народу, чтобы сделать игру со следующими характеристиками: поддержка Direct3D и OpenGL, полноценные криволинейные поверхности, динамически разбиваемые на треугольники в зависимости от скорости машины, 32-битные текстуры и поддержка больших текстур, динамическое (и, само собой, цветное) освещение, собственный редактор уровней, по мощности вполне современный, клиент-серверная сетевая игра, с предсказанием на клиентской стороне и экстраполяцией на серверной, более продвинутая физическая модель, чем в большинстве современных игр, поддержка карт освещенности, импорт моделей и анимаций из 3D Studio MAX R2, volumetric fog ("честный" туман), гибридный рендеринг с порталами и BSP, поддержка detail mapping (помните текстуры, возникающие на стенах в Unreal, если подойти поближе?), пользовательские расширения с помощью DLL, система материалов поверхностей с поддержкой мультитекстурного рендеринга и анимаций (для воды), поддержка 3D-звука через DirectSound3D, вертексная интерполяция (она же морфинг) для анимации моделей, а сама эта анимация — иерархическая...

А теперь уточните свою оценку, учтя, что игра будет бесплатной, ориентированной на сетевые командные баталии, хотя добавка ботов или какой-то одиночной игры вполне возможна. Сколько получилось? Десять? Двадцать человек? Что же, простительная ошибка. Всем этим занимается ОДИН человек, Майк Фрикер (Mike Fricker), а его игра называется **Exist** (то есть "существовать"). Как он сам заявляет, игра появилась в его жизни несколько лет назад (в самом деле, а куда торопиться, когда нет ни бюджета, ни дедлайнов, ни паблишера, подталкивающего в спину со словами "торопись, а то денег не будет!").



Он еще молод, всего двадцать лет, живет в Оттаве (Онтарио, Канада). С детства, как положено, хотел делать игры, а поскольку поблизости от него игровых компаний нет (дикая страна — Канада), выбрал себе в качестве хобби Exist. Свою Web-страничку он завершает призывом к компаниям пригласить его на работу. Но, впрочем, нас больше интересует сама игра, не так ли? Не так уж часто в наши дни такую красоту дарят бесплатно...

ПОЧЕМУ СЕТЕВАЯ?

На сегодня об одиночной игре или даже о компьютерных противниках речи не идет. Почему? На этот счет у Майка полно причин. Лучше предоставить слово ему самому.

"Во-первых, хоть я в себе и уверен и вполне могу сделать интересную игру, но я работаю в одиночку, и пытаться создать огромное количество содержимого для single-игры, было бы сумасшествием. Во-вторых, мне очень нравится сама идея соревнования, да и в Quake я играю несколько часов ежедневно, так что главный мой интерес — именно в сетевых играх. Надеюсь, это поможет Exist стать полноценной игрой, а не еще одним клоном. И, наконец, мне хотелось взяться за проект, где я научился бы как можно большему. Как мне кажется, жанр FPS для этого самый подходящий, ведь это очень ТРУДНАЯ работа. Так что теперь я с еще большим уважением отношусь к девелоперам, особенно к тем, кто работает бесплатно, как я."

ЧТО ДЕНЬ ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ?

Немало, весьма немало. Майк щедро, ведрами, льет во все стороны розовую краску, бесплатно раздает очки того же цвета, и на общем благостном фоне даже как-то неловко сомневаться, что у него все получится. Итак, по порядку. Управление. Скромненько так, невзначай, изобретен новый способ управлять движением персонажа в FPS, обычные клавиатура и мышь дадут нам некие новые возможности. Детали не раскрываются.

Графика. Смотри в начале текста — если резюмировать, то получится "у меня уже есть все, что и в любой коммерческой игре, и еще куча дополнительных радостей".

Атмосфера. Обычно это зависит от дизайнеров уровней, звуковиков и бездны других людей. Но ведь Майк у нас один на всех, и он за ценой не постоит. Он и уровни сделает как надо, и все остальное. Основной мотив — в большинстве нынешних игр используется темнота ради пущей красивости цветного освещения и демонстрации гало вокруг источников света. А для дефматча это дело скорее вредно, так что в Exist будет больше света. А темнота, туман и динамическое освещение будут применяться для стратегических областей уровня.

Звук. Тесно связан с атмосферой и, опять-таки, до боли новаторский. Скромненько пообещав, что будет динамическая музыка, тесно связанная с происходящим на экране, а заодно и "куда более мощное использование возможностей звука, чем в большинстве игр", что бы это ни значило, Майк для порядка напоминает нам, что 3D-звук, хоть и будет в Exist, но, по его мнению, для нормальных людей не так уж и важен — железа такого пока мало, а на обычных карточках его и не услышишь...

Оружие. Здесь фантазию в наши дни проявить трудно, так что твердо обещаны только Rocket Launcher и Gattling Gun. А все остальное — поближе к завершению проекта, как и система power-up'ов для усиления оружия.

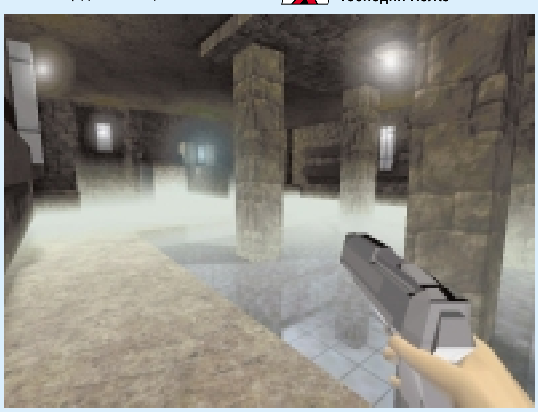
НЕУЖТО ПРАВДА?

Что можно сказать об этом проекте? Да ничего, наверное. Да, скриншоты очень красивые, но нарисовать их в 3DS займет не так уж много времени, явно не несколько лет. Написать тексты и раздать красивые обещания — тоже задача не из сложных. Так что все это вполне может оказаться обычной обманкой, какую так часто встречают золотодобытчики. Блестит, а пользы никакой... Тем более что сроки пока даже приблизительно не объявлены.

Но, честно говоря, верить очень хочется, несмотря на фразы на Web-странице типа "Я не тупой, я понимаю, что закончить этот проект в одиночку я никогда не смогу. И сейчас моя задача — довести Exist до состояния, когда в него можно будет хоть как-то играть."

Честно признавая, что выискать хотя бы еще одного фаната, который будет вкладывать в Exist все свое свободное время, явно непросто, Майк все же надеется, что хотя бы одно из приятных событий произойдет: либо найдутся помощники, и они вместе доведут игру до финиша, либо объявится паблишер, даст денег и людей, и игра получит вторую жизнь, превратившись в нечто более-менее традиционное. Пожелаем ему стать вторым Кармаком, ладно? Наверное, это главное — делать то, что тебе нравится, и надеяться на лучшее.

EXE Господин ПэЖэ



Где-то там...

ALONE IN THE DARK 4

Darkworks
Infogrames Entertainment
www.infogrames.net
Конец 2000 г.

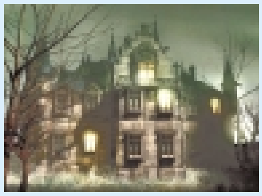
Есть категория людей, которым хронически, постоянно, даже как-то неотвратимо везет. Где бы они ни очутились, куда бы ни пошли или ни поехали, удача неизменно настигает их еще в пути. Их везение — состояние души, стиль жизни, оборачивающийся вечным сожительством с бабкой Фортуной. Примеры? Эдвард Кернби (Edward Carnby) — один из урожденных счастливчиков. Бедняге пожизненно "везет" на привидения, духов и прочую нечисть. Может быть, поэтому он и

занимается паранормальными явлениями. Впрочем, пока неясно, кто и кем занимается...

Если вы еще не поняли, речь о том самом Эдварде, что был, есть и будет (как минимум еще один сезон) главным героем Alone in the Dark — игры, которая стоит в одном ряду с такими вещами, как Dune, Death Track, Star Control и Another World. Игр в те времена было мало, но то ли делали их с любовью, то ли мы были менее требовательны, и шедевров среди них попадалось значительно больше, а главное — клонов не существовало в принципе.

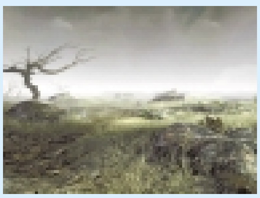
Alone in the Dark отличал довольно-таки уродливый, но диковинный по тем временам полигональный "движок" с фиксированными положениями камер. Отвратительная угловатость моделей (следствие хронического недостатка полигонов) отступала перед новизной Идеи. AITD была одной из первых игр, хоть как-то передавших атмосферу типичного "ужастика", — гнетущее настроение, непредсказуемость и оттого увлекательность сюжета, разумная смесь adventure и action (но не наоборот, как это принято нынче), высокая интерактивность окружения, уникальные и неочевидные головоломки... Две последующие части были лишь логическим продолжением успеха первой, но не о том сегодня речь.

Недавно из Infogrames Entertainment вырвалась инфор-



мация, что в производство запущена четвертая серия. Оказалось, что еще в прошлом году компания устроила что-то вроде конкурса среди европейских разработчиков, первым и единственным призом которого было право создания очередного сиквела. Победителем стала некрупная контора под названием Darkworks, которая представила наиболее интересную концепцию будущей игры. Наружу, правда, пока вышло довольно мало подробностей.

Во-первых, Alone in the Dark, которая с самого начала была трехмерной, наконец обретет современный engine и подружится с 3D-ускорителями. Деталей нет, но известно, что разработчики (а именно ведущий дизайнер игры Francois Lourdin) уверены, что сделать приличную адвенчуру на базе существующих "движков" невозможно из-за их "shoot'em up"-ориентиро-

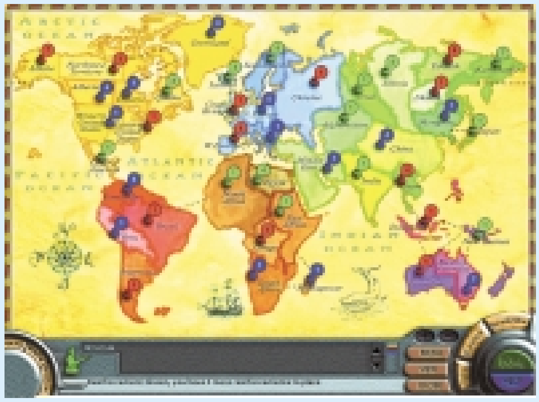


ванности (параллельно утверждается, что "движок" Quake подпортил Half-Life).

Во-вторых, о сюжете разработчики распространяются чуть-чуть меньше, чем о "движке", заявляя, что это их главный козырь и раскрывать его они пока не намерены. Говорят лишь, что Эдвард снова "в деле" (но будет и альтернативный женский персонаж) и что события игры развернутся на маленьком островке близ побережья Калифорнии, где неожиданно "проснулось" очередное потустороннее "явление".

Прочие подробности работы Darkworks, в полном соответствии с их названием, покрыты мраком. Отрывочные заявления о "технологиях завтрашнего дня" и "точном следовании принципам, заложенным в предыдущих частях", не в счет. Более полной информации пока не предвидится. Всё, конец связи!

EXE Роман Косенко



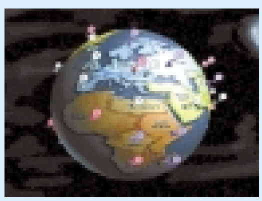
Перестройка карашо

RISK II

Hasbro Interactive
www.hasbro.com
4-й квартал 1999 г.

Давайте, чтобы не обижать создателей, сделаем умное лицо и будем притворяться, что помним оригинальный Risk и с нетерпением ждем его сиквела, соответственно **Risk II**. Тем, кто не с нами, тихо шепнем, что это будет такой сивый неотесанный wargame с рудиментарной графикой (точнее, почти без оной), ориентированный в основном на Интернет.

Hasbro, девелопер и издатель в одном лице, в пресс-релизе к игре пишет: "The year is 1812. Napoleon's army is on the march, and it's every empire for itself". Ехидные превьюеры с сайта cdmag.com замечают в скобках: "hint to the French: it's really cold in Russia". Со своей стороны, заметим, что информация у товарищей несколько устарела — жарко у нас тут. Вообще же, судя уже по первым скриншотам, нам предстоит изрядно повеселиться — там очень много забавного. Например, на карте Евразии выделяется крупнокалиберный регион по имени Irkutsk, который по



размерам превосходит скромно приютившуюся в уголке Великобританию раза в четыре. С Иркутском, в принципе, все понятно — там, по некоторым данным, обитает Фраг, но с ним вплотную граничит еще одна, не меньших размеров, территориальная единица — Yakutsk. А рядом есть и собственно Siberia, из чего мы делаем вывод, что в Hasbro географии не обучены. Ну, Россия. Ну, медведи. Матрешка, водка, перестройка, карашо. Что тут такого?

Собственно игра является, судя по всему, симулятором настольного wargame с фишками и кубиками, развлечения нам абсолютно чуждого. Само собой, полнейшая ортодоксальная пошаговость, но для любителей, хм, динамизма будет такая опция: вы и оппонент делаете ходы, а компьютер показывает их результат одновременно. Звучит кошмарно. Столь же дикое нововведение — изобретение Hasbro под названием I-COM, Iconic Communication. Придумано сие затем, чтобы избегать языкового барьера при многопользовательских игрищах и не тратиться на локализации продукта. Что ж, идея очень в стиле производителей кукол Барби и роботов-трансформеров...

И напоследок — вместо плоской карты в RII будет вращаемый трехмерный глобус, прям как в шестилетней давности первом X-COM. Вот это да!..

EXE Андрей Ом

Обделенные дети

РЕКЛАМА — ДВИГАТЕЛЬ ТОРГОВЛИ. И НАОБОРОТ

NERF ARENABLAST

Visionary Media
www.vmisoft.com
Hasbro Interactive
www.hasbro.com
Дата выхода не объявлена

Есть на свете милая компания с волчьей хваткой: Hasbro Interactive. Ее корпоративный девиз — Making the world smile! Смайл есть и у самой компании, но улыбка та весьма зубаста. Детишек в далеких Штатах эта славная фирма зацепила однажды — и теперь уже не отпустит. Бегемотище тот еще: тут и лицензии на "Звездные войны", и Furby, милая плюшевая игрушка с компьютером внутри, на которой помешался весь мир в возрасте от девяти месяцев до девяноста лет. О мелочевочках типа Бэтмена, "Монополии", MicroProse, Click'n'Play даже и упоминать не надо — ибо их (ТАМ, а многое — и здесь) знают все.

Денег у Hasbro много. Или очень много. Или еще больше, взрослые детишек любят и платят щедро. Так что, выбирая "движок" для новой рекламной игры, скупиться было необязательно. Главное требование — красота и цветастость. Очевидный выбор — разумеется, Unreal. Раз это очевидно даже нам, то уж мудрым маркетоидам из крупной корпорации сомневаться грешно. Наняли небольшую, но неплохо себя зарекомендовавшую команду Visionary Media, купили лицензию на "движок" Unreal и пошли толкать рекламу в народ.

ИГРА, НЕ ЗАДЕВАЮЩАЯ НИ-КО-ГО

Мы этого не видели и вряд ли скоро увидим, а вот наши дети, пожалуй, тоже подсядут на Nerf Guns. Это такие детские пушки, которые не бабахают. То есть абсо-лют-но политически корректное оружие. И по их мотивам делается игра, которая призвана вызывать у детей восторг, а у взрослых — ностальгию по детским временам, когда так трудно было выпросить у мамы с папой очередную стрелялку покруче...

Nerf ArenaBlast. Все очень просто и, напомню, политически корректно. 32 модели игроков, чтобы каждый нашел себе похожую. Я готов побиться об заклад, что там обязательно будут девушки, чернокожие и индейцы, причем в пропорции, соответствующей их количеству среди населения США.

Никто не умирает, от попаданий всего лишь "разряжается электрическая жакетка". Когда убивают, тьфу, дострeливают до нуля — жакетка окончательно опустошается, и бедный игрок будет стоять и обиженно топать ножками, пока не телепортируется, чтобы продолжить игру. Можно смело играть всей семьей, и в голову любимого чада, по всей видимости, не будет заложено ни одной крамольной мысли: ни "а что это такое красное на стене?", ни "куда это полетела его голова?"...

Но, само собой, главное не в этом. Главное — в том, что игроки смогут наконец-то выполнить детскую мечту: купить и опробовать, пока виртуально, все виды игрушечного вооружения от Hasbro. А уж потом, как и следует ожидать, детки потребуют у родителей приобрести и настоящие прототипы...

Россиян эта истерия, по счастью, затронет слабо, так что давайте лучше поговорим об игре как таковой.

КИСЛОТНЫЙ UNREAL

Взгляните на скриншот (да чего там, вы и так на него взглянули, он притягивает взгляд, как мощный магнит). Эти буйные цвета — не ошибочно назначенная палитра, не сон пьяного дворника. Это "мир Nerf". Яркий, цветастый, чтобы у детишек с детства развивалось умение различать цвета, и их молодые пытливые глазенки не слишком себя этим утруждали.

Сама игра, по сути, представляет собой Unreal Tournament, все внимание сосредоточено на сетевом режиме, а в случае отсутствия соперников их место занимают роботы. Дано как минимум три (возможно, будет больше) вида игры: Point Match, Arena Match и Scavenger Hunt. Расскажу чуток о каждом.

Point Match — обычный дефматч, только за убийство лидеров дают больше очков, за сверхточные попадания тоже что-то начисляют, и даже за стрельбу по мишеням, развешанным на уровне, можно получить чуток очков. Детишки учатся считать.

Arena Match — нужно коснуться по очереди семи цветных флагов. Если ты кого-то подстрелил, он возродится на последнем флаге, которого коснулся. Добежал до последнего флага — победил. Детишки учат цвета радуги.

Scavenger Hunt — собираем мячики (семь штук, каждого цвета по штуке), кидаем в мишень. Попали — получаем очки. Как только кто-то закинул шесть разных мячиков, появляется седьмой, и если его забросить — игра заканчивается, и победитель определяется подсчетом очков. Детишки совмещают вышеизученное выше.

ЖДЕМ? ЖДЕМ...

Да, можно было бы рассказать о каждом из видов оружия, что есть уже сейчас (девять штук, многие из них скопированы с настоящих игрушек, остальные изобретены разработчиками самолично), можно было бы долго проводить параллели с традиционными шутерами (есть там своя ракетница, шотган, снайперка и даже razorjack из Unreal — все есть, куда они денутся?). Но какой, пардон, в этом толк? Никто из нас не имел в детстве этих самых Nerf'ов, а спецификации и свойства оружия в игре до релиза обещают еще не раз поменять, хотя и не полностью, конечно.

Детский Unreal Tournament — это хорошо, даже если делался он ради рекламы... А тому, кто в Штатах заикнется против этой игрушки, адвокаты Hasbro открутят даже не голову, а... Ну, вы поняли.

EXE Господин ПэЖэ

Игры народов мира

DIMENSION HARTROSS

www.zima-software.cz/english/work/dha/index.htm
Zima Software
www.zima-software.cz
Дата выхода не объявлена

Загадка: у нас есть три скриншота, один похож на Dark Reign (за номером один), второй на KKnD (тоже за номером один, как ни странно), третий на Dominion (сиквела у него, к счастью, не было и не предвидится). Внимание, вопрос: как в итоге будет выглядеть **Dimension Hartross**?

Ни за что не догадаетесь. Дадим слово авторам из чешской игроделательной компании с душевным именем Zima Software: "Это будет classic real-time strategy (следует читать: C&C-клон. — **А.Ом**) with superlativegraphic". Кто бы мог подумать...

Ну ладно, продолжаем надеяться, что у игры богатый внутренний мир. Смотрим "фичи": заявлена некая "возможность играть в двух разных местах одновременно". Это что, извините, такое? Никаких подробностей чешские парни не выдают. Воображение наотрез отказывается работать

— представить себе одновременную битву на двух уровнях и двух картах под силу только психически нездоровому человеку.

Дальше: громко заявлена возможность телепортировать юниты через всю карту, чтобы, например, избежать землетрясения. После этого хочется взять разработчиков за пуговицу, отвести в сторонку и шепнуть им, что о таких вещах приличные люди не кричат на каждом углу, а молчат в тряпочку, скрестив пальцы, чтобы игроки бранились не очень громко, а пресса давила бы не очень больно.

Ход свиньей

ТОЧЬ-В-ТОЧЬ КАК У НАС

EON

www.computerhouse.se/ produkter/eon/index.html
Computerhouse AB
www.computerhouse.se/
Начало 2000 г.

Полюбуйтесь — на этот раз наши сети притащили РПГ. Причем РПГ до самого мозга костей, с полным набором необходимых для мозгокостного ролевика атрибутов: чужая, лицензированная, но развитая и проработанная игровая вселенная и изометрическая проекция, рождающая почти что балдурсгейтовые скриншоты. Но по одой причине я почти готов зачислить **EON** в “экшены с элементами”. Или даже — высокая честь — в средневековые спецназовские симуляторы.

СМЕРТЬ В ОДНО КАСАНИЕ

Пока вызванная товарищем Скаром неотложка еще в пути, постараюсь объяснить, почему так произошло. Все дело в той самой лицензированной вселенной и ее системе правил. EON — классическая настольная ролевая игра, в системных требованиях у которой — ручка и бумажка. Изобрели ее шведы — большие, как известно, любители ходить свиньей и вообще веселиться. Денежки за лицензию были выложены не зря: компьютерный EON использует мир настольной игры, часть сюжета настольной игры, “движок” генерации и развития персонажа настольной игры и боевую систему настольной игры. (Вообще говоря, именно благодаря своему боевому механизму бумажный EON в мгновение ока стал в Швеции бестселлером и получил титул “РПГ нового поколения”, сиречь “РПГ будущего”.)

Знаете, что меня раздражает в такой небесных достоинств игре, как Fallout? Тот факт, что в жестокой разборке с применением “снайперок”, обрезов, штурмовых винтовок, пистолетов-пулеметов Томпсона, ножей, кастетов, кувалд и приемов карате требуется всадить во вражье тело количество свинца, намного превышающее само вражье тело по массе, дабы отправить бессмертную душу, в этом теле заседающую, на радиоактивные небеса. Или, проще говоря, чтобы кого-то убить, в большинстве случаев приходится этого кого-то стрелять, бить и колоть очень и очень долго. Понятно, что иначе нормальное походовое сражение существовать и не могло — их, вражьих тел, много, а нас... Вот и придумывают всякие жуткие доспехи да пакеты стимуляторов. И во всех общепризнанных классических ролевиках не найдется такого, где первый, пусть даже самый удачный удар кинжалом оказывался бы и последним.

А в EON как раз все наоборот. Это как бы шаг за запретную грань, привнесение в фэнтезийный мир элементов вульгарного реализма. Удар ножом в спину приводит к смерти, а не к абстрактному эффекту “столько-то HP минус”. Все равно, врезали вам по голове мечом или двуручной секирой — разницы уже не почувствуете. Тактика, холодный расчет, рефлексы персонажей — вот то, что помогает выжить. Неплохо для настольной РПГ, правда?

Помимо хитпойнтов в EON отсутствуют и те самые “экспириенс левелы”. Нет, умения героев взламывать замки и ползать по скалам, конечно, растут — но не скачкообразными изменениями бредовых уровней опыта за определенное количество мифических очков, а путем постепенного продвижения, неспешного совершенствования мастерства в ходе тренировок и практики.

О ЖИЗНИ

Правильный принцип используют разработчики из Computerhouse AB, верный и справедливый. Если уж это не новое слово в ролевых играх, то я не знаю, что там вообще еще можно сказать. А еще тщательно и досконально воспроизведено 120 тысяч квадратных километров многострадального королевства Салидэрн, раздираемого гражданской войной, когда одна половина страны вдруг собралась и пошла крестовым подходом на другую... А эльфы-то с гномами в чем виноваты? Ну а герой со своей командой чувствует себя в подобной кризисной обстановке, точно рыба в аквариуме, шляется всюду, где пускают, и берется за любую работенку, которая подворачивается. Жизнь течет своим чередом, война идет, и надо быть очень, очень шустрым, если не хочешь пропустить самое интересное.

Кстати, о команде — мало того, что у нас преспокойно может развернуться локальная гражданская война между эльфом и гномом, так каждый член партии (в EON они зовутся “последователями”) еще и вынашивает свои собственные честолюбивые помыслы и в любой момент может ненавязчиво предложить выполнить еще один маленький побочный квесток в свою пользу. А привычно приказывать им зычным голосом старшего по пятой ремонтной бригаде ни в коем случае не моги — обидятся и уйдут... Натуры тонкие, ранимые... С ними надо мягче. Не давить, как говорится, а ввинчивать. То есть вести задушевные воспитательные беседы, вызнавать о всех тайных желаниях и вовремя их исполнять. Просто какая-то группа невротиков с истеричными акцентуациями, а не нормальная боевая единица.

Верные неформальным веяниям, шведы обещают нам не просто одну плохую и одну хорошую концовки, а всякие разные нейтральные, но с уклоном то в хеппи-энд, то в армагеддон.

Очень даже интересная получается картинка, знаете ли. Поучительная... Возможно, скоро все ролевые сражения будут проходить по классической схеме бусидо: постоят-постоят два крутых воина друг против друга, потом — вжик! — один только за меч схватился, а второй ему уже голову снес. А Fallout 3 превратится в вестерн... Но для начала неплохо бы посмотреть, во что это все выльется в EON. На всякий случай.

EXE Фраг Сибирский

Что у нас там еще? Ах, вот: использование химического оружия, для чего придется учитывать погодные нюансы. А чего, свежо. Кажется, ничего такого раньше нигде не было. Интересно, какие такие погоды стоят в среднем C&C-сиамском близнеце?..

Похоже, это и все. Не принимать же в расчет заявления о нечеловеческой мудрости AI, огромном дереве наук и возможности шпионажа. Опустим мы и пересказ совершенно чудовищного сюжета про злых Чужих и добрых землян. Тихо умолчим и

о том, что первоначально игра должна была выйти 30 апреля сего года, потом в начале лета, но в итоге взбунтовался издатель (как же мы его понимаем), и теперь Zima будет выпускать свое творение собственноручно и не раньше, чем полностью его закончит.

Зато мы скажем об официальных, уже утвержденных системных требованиях: PII-233, 32 Мбайта RAM, 16x CD-ROM. Не смешно.

EXE Андрей Ом

Sid Meier's Смерть Хексам!

SID MEIER'S ANTIETAM!

www.firaxis.com/antietam/
Firaxis
www.firaxis.com
Electronic Arts
www.ea.com
4-й квартал 1999 г.

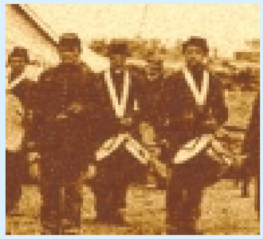
Руководство для разработчиков и издателей “Как сделать, чтобы в .EXE не появилось ни строчки о вашем творении”. Рецепт прост: делайте wargame, желательно пошаговый, желательно про Гражданскую войну в Америке. Этим вы сэкономите наше глянцевое место и свои нервы.

Но не все так просто.

Отгадайте (таинственная страсть обуяла меня в августе — загадывать загадки), что это такое: осенено светлым именем Сида Мейера, имеет в названии восклицательный знак (зарегистрированная торговая марка), похоже на wargame, но без хексов, рассказывает о Войне за независимость, выглядит как SM's Gettysburg!, но не SM's Gettysburg!? Ни за что не догадаетесь. Это **Sid Meier's Antietam!**, часть вторая будущего невыносимо масштабного сериала Sid Meier's Great Battles.

Собственно говоря, ничего нового не будет: “движок” прежний, а новые юниты, пригоршня свежих спецэффектов и неведомые нам пикантные подробности американской истории вряд ли заслужили хотя бы секунду нашего внимания, если бы компания Firaxis не была сама собой. Все равно же будем играть, петь дифирамбы и ждать очередного явления народу. Сам Дедушка Мейер назвал геймплей Antietam! “second best ever (after Civilization)”, а он слов на ветер не бросает. До сих пор этого не делал по крайней мере. К разработке подключены несколько особо упертых фанатов Гражданской войны (жутковато звучит, вы не находите?), которые выполняют функции исторических консультантов. Еще в оформлении игры (и сайта, кстати) используются работы Дона Тройани (Don Troiani), известного специалиста по батальной живописи. Никаких революций, словом.

В FAQ на сайте Firaxis есть беспредельно милые эпизоды: так, на вопрос “So what can I expect from this game?” разработчики честно отвечают, что ожидать можно только продвинутый Gettysburg!, который поможет скоротать время в ожидании



CivIII и Сидова Secret Project. Так и пишут, честное слово. Мы всегда любили этих парней.

EXE Андрей Ом

P.S. Стало известно, что с войной Севера и Юга в Firaxis собираются заканчивать, что и к лучшему. Никому не говорите, но, по некоторым данным, следующей игрой Great Battles будет что-то такое по наполеоновским мотивам. Интересно, а Москву будут жечь?

Средневеково, как фэнтези

TORUNE'S RIVAL (V.D.)

NSP Games
http://members.xoom.com/ nspgames/
Дата выхода не объявлена

Игрушка **Torune's Rival**, скрывающаяся также за таинственной аббревиатурой V.D., средневекова по всем параметрам. От графики — ох уж эта изометрически-косоугольная проекция, постепенно, но неуклонно переходящая в ранг антикварной редкости, до общей идеи — тактические фэнтези-бои в этой самой проекции. Помнится, в Pool of Radiance... Нет, кажется, это было в The Secret of Silver Blades... Или все-таки в The Curse of Azure Bonds? Словом, в любой, хоть самой древней РПГ такие вот косоугольные сражения присутствовали с энтузиазмом. Так что, наверное, V.D. все-таки можно именовать ролевой игрой — просто такой, в которой нет ничего кроме этих сражений.

Вообще же NSP Games, имеющая честь сей продукт разрабатывать, хоть и настаивает на том, что ее игрушка — сугубо тактическая, не стесняется объявлять направо и налево об ожидаемых снабженческих операциях с тыловыми ресурсами и нелегком труде сержантов-вербовщиков в окрестных городах. Видимо, в NSP очень широко понимают слово “тактический”.

Рекруты, кстати, довольно стандартные — воины, лучники, воры, волшебники и прочие представители древнейших и достойнейших профессий. Все с кучей параметров, не дающих войску слиться в безликую толпу юнитов. Армий две — хорошая, имени лорда Данрика, хозяина королевства Торун, и, как ни странно, плохая — под чутким руководством “архизлодея” (прямо так и написано...) Валдена, никаких прав на Торун не имеющего, но очень на эти права претендующего. Те поля брани, что сейчас заметны, будь здоров как напоминают склепы Diablo — и славные бои ведутся меж надгробий, бьет молния сперва, потом разит клинок... Просто баллада. Впрочем, есть и веселые солнечные полянки с чем-то вроде здоровенного эшафота посередине.

И еще мультиплейер. Где враждующих сторон не две, а четыре. NSP взахлеб рассказывает, какая будет красивая статистика после победы, с расчетом заслуг каждого отдельно взятого вора и лучника... Победа достигается привычно-своеобразно (кому как): путем систематического и планомерного уничтожения всех юнитов, не совпадающих цветом с нашими. Выживет, как известно, только один.

Пока что разработчики усиленно ломают голову еще и над — чем-бы-вы-думали? — заголовком. В смысле — названием. Двух вариантов им мало. Также товарищи разрываются между шестью-семью равно любимыми издателями и даже и не думают о том, чтобы назвать примерную дату релиза. Вот жируют... такие квесты без паблишеров сидят, а эти тамплиеры-питекантропы народ дразнят.

EXE Фраг Сибирский

Linux и ботаники

FIRE & DARKNESS

Singularity Software
http://singularity-software.com/index.html
1-й квартал 2000 г.

Юные, не нюхавшие пороху разработчики (кажется, ни один из них еще не дожил до американского совершеннолетия), опять 3D RTS, но уже с воксельным ландшафтом (слышен отдаленный зубовный скрежет откуда-то со стороны производителей

акселераторов), опять несдержанные выкрики вроде "immersive experience that leaves existing wargames in the dust". В пыли, говорите?.. Оно и видно — издателя до сих пор не нашли, хотя до выхода игры осталось полгода. Всем страшно, наверное.

Fire & Darkness — игра с родословной. На Independent Games Festival в прошлом году она заполучила Гран-при и Audience Choice award, повергнув публику в шок: на фоне прочих самопальных поделок игра от Singularity Software (хмм...) выглядела продуктом класса "А", который не стыдно было бы издать и страшенному мейджору вроде GT или Activision.

Однако. Отличники решили не идти легким путем — они разрабатывали свое диво сначала исключительно под DOS, а некоторое время назад геройски портировали под Linux OS: "Linux is growing because: 1. It's free and 2. It's stable". Это пока еще действует на потенциальных издателей отрезвляюще, хотя юноши утверждают, что перевести F&D на любую разновидность Windows будет проще, чем два байта переслать, и займет пару-тройку дней. Но вообще-то такой радикализм напоминает пока лишь о немотивированной детской ненависти к некоему Билли Г.: так, пионэры бьют себя в грудь и во всех интервью заявляют, что на домашних машинах у них стоит только Linux. На осторожный вопрос о том, что, в некотором роде, OpenGL с этой ОС не дружит, бодро рапортуют, что если будет нужно, то они напишут OGL-support-утилиту к завтрашнему утру. Пока же пользователи акселераторов не от 3dfx могут спать спокойно — эта игра не для них.

Впрочем, надо отдать им должное, на F&D дети не зацикливаются — для IGF этого года они припасли очередной новый проект и полны решимости опять огрести все центровые призы. Главное, чтобы они наконец-то хоть одну игру довели ума и прилавка. Разнообразия для.

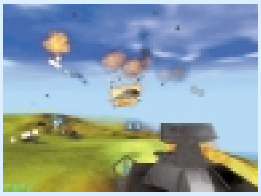
Что касается собственно игры: над сюжетной линией думали недолго — это еще одна детская болезнь левых разработчиков. Что-то невнятное про колонизацию новой планеты, армии дистанционно управляемых железок и Смертные Побоища. Бедновато, любезные.

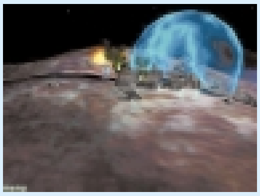
Ландшафт бедноват, но есть, а вот деревьев нет в принципе, зато обещают недюжинный терраморфинг. Ночь совсем неинтересна — небо абсолютно черное. Многочисленные взрывы. Ракеты, судя по всему, летают по корректным траекториям. Симпатичные полигональные модельки юнитов и зданий, правда, без деталей и, кажется, без текстур. Ну что ж, зато не будет тормозить. Наверное. Вообще же, пока все очень похоже на Warzone 2100.

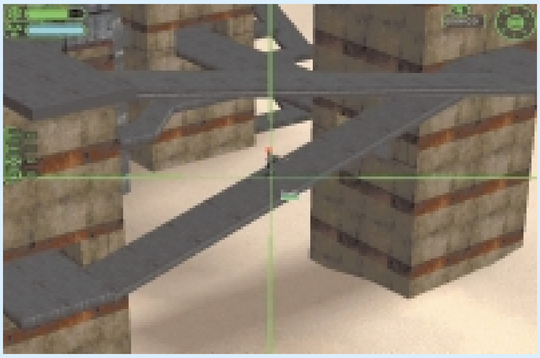
На самом деле, F&D, конечно, провалится. Призы на инди-фестивалях, несомненно, дело хорошее, но злые геймеры и кровожадные журналисты разорвут игру на британские флаги, съедят и не подавятся. Ибо ремесленничество, кустарщина и русский народный жанр "лубок".

Но пусть пробуют дальше — у ребят явно хороший потенциал. Пожалуй, в следующем тысячелетии мы все же будем играть в их игры.

EXE Андрей Ом







Нескучный Dynamix

STARSIEGE: TRIBES EXTREME

Dynamix
www.sierra.com/dynamix
Sierra
www.sierra.com
Конец 1999 г.

После обильных объяснений господина ПэЖэ в любви к Tribes и последующего торжественного возложения венка надежд к пьедесталу Tribes 2, имевших место в прошлом номере, мне остается только извиниться за некоторую непоследовательность изложения и напомнить, что до ярко размалеванного светлого будущего нам еще жить и жить, а скрасить ожидание может проект **Starsiege: Tribes Extreme**, который появится уже в конце нынешнего года.

Extreme — по сути, отполированная первая часть, но с некоторым количеством добавок из грядущей второй. Этакая переходная модель Tribes 2, возможность обкатать половину будущей игры втихую, на обычных игроках, выступающих в роли бесплатных бета-тестеров. Впрочем, почему бесплатных? Как раз они-то еще и денег заплатят, лишь бы поучаствовать... Вместе с тем, коренные новшества игры — одиночный режим и пачка новых, в большинстве своем тренировочных миссий, а значит, предполагаемая аудитория Extreme — люди, ранее в нее не игравшие.

Dynamix, под чутким руководством Sierra, явно готовит почву для выхода Tribes 2, которая, по последней информации, появится во втором квартале 2000 года. То есть разработчиками решается ныне довольно нелегкая задача — нужно показать достаточно новшеств, чтобы привлечь новых игроков, но козыри для следующей части необходимо оставить. Так, уже абсолютно точно известно, что гигантские роботы (мехи) — выходцы из Starsiege — если и появятся, то только в Tribes 2.

В то же время добавление одиночного режима игры повлекло за собой и автоматическое появление ботов, претендующих на роль оппонентов, спарринг-партнеров, а местами — даже соплеменников, так что стоит ожидать возможности подключения их и при многопользовательской игре, для создания "массовки". Новых племен введено не будет, но обещана куча новых уровней, графики и скинов. Кстати говоря, куча может получиться немалая, так как Dynamix недавно объявила (www.tribesplayers.com/tribesplayers/opencall), что все желающие могут присылать свои собственные работы и, если они пройдут конкурс, рассчитывать на гонорары.

К сказанному следует добавить, что одиночный режим будет состоять приблизительно из 12 миссий, каждая из которых рассчитана на 10-20 минут игры. А общая для всех них сюжетная линия завязана на мести игрока гриверсам, этаким пиратствующим скавенджерам, якобы разорившим его родное "племя" (tribe).

EXE Роман Косенко

Для приказов главреда

Приказ #08/99

Родные!

В городе, где я живу, случилась беда: вот уже какую неделю ...

В связи с чем приказываю:

1. Пересилить упаднические настроения, сложившиеся в коллективе из-за очередной отсрочки с выпуском "Дайкатаны" и общим отсутствием фронта работ. Просто взять — и пересилить, а? Ну пожалуйста. Особенно это относится к тебе, Олег Михалыч.

2. Очередную Тему номера посвятить самым ожидаемым играм оставшихся жалких пяти (5) месяцев 1999 года. ...

3. В рассказах о самых-самых-ожидаемых вложить всю душу, глубину и чувственность, на которые только способны. ...

4. (Да, чуть не забыл!) Считать самыми ожидаемыми играми:

Олегу Михайловичу Хажинскому — Battlezone 2, Black & White и Braveheart.

Господину ПэЖэ — Daikatana, Wheel of Time и (частично, в кооперации со Ссорой) Diablo 2.

Александру "Ссору" Вершинину — Interstate '82, Planescape: Torment и (частично, в кооперации с Господином ПэЖэ) Diablo 2.

Фрагу Сибирскому — Prince of Persia 3D и Gabriel Knight 3.

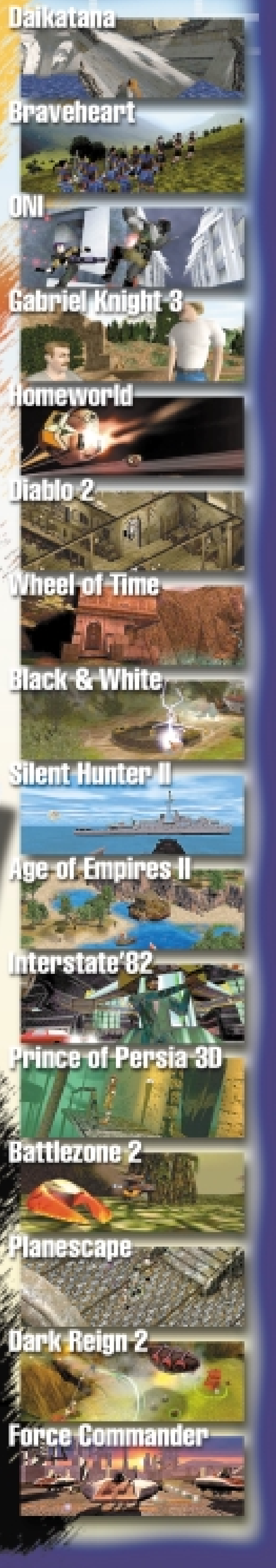
Андрею "Хорнету" Ламтюгову — Silent Hunter II.

Андрею Ому — Age of Empires II: Age of Kings, Dark Reign 2, Homeworld и Force Commander.

Роману Косенко — Oni.

Всегда ваш ББ

15 июля 1999 г.



Daikatana

Пропавший меч

Все–таки прав был капитан Врунгель, ох, прав... “Как вы яхту назовете, так она и поплывет!” Вспомните Prey (“Молитесь!”) — до сих пор молятся. Unreal — кто верил в его реальность все долгие три с лишним года? DOOM и Quake сотрясли индустрию до основания. Остальные примеры (и контрпримеры, каковых тоже немало) подберете сами.

Сайт игры
www.daikatana.com
Разработчик
ION Storm
www.ionstorm.com
Издатель
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com
Дата выхода
Будем надеяться,
все еще 1999 г.

Господин **ПэЖэ**

А я тем временем поговорю о судьбе пропавшего меча. Как красив он был, как сверкал бриллиантами на рукоятке... Как мы ждали его, посвящая даже крохотной дефматчевой демке длинные оды, хоть и не было там ничего нового... Как мы впитывали каждую крупицу информации, столь скудно вытекающей из PR–отдела ION Storm, как вчитывались в .plan Самого Джона Ромеро, ловя намеки на то, что же будет в игре. У меня уже совести не хватает писать эти самые “как”, а сколько их еще осталось...

Помните финансовые и кадровые разборки, обильно усеявшие тернистый путь игры к игрокам? Цифра “26000000” (долларов, конечно), попавшая, пожалуй, на страницы каждого издания и сопровождаемая бешеными сотнями тысяч, каковые утекали и утекают в разработку ежемесячно... Проблемы наивной Eidos, включившей в договор права на издание первых шести игр и получившей, не к обеду будь сказано, Dominion в качестве первой из них. Ушедшие, и не один раз, команды разработчиков

и их руководители. Кристина Бидерман из еженедельника “Даллас Обзервер”, выловившая внутреннюю электронную почту ION, посвященную разборкам в коллективе, и недолго думая опубликовавшая ее, возбужденное против нее судебное дело, ничем пока не закончившееся. Впрочем, не потому мы ждем эту игру. Ох, не потому...

28 месяцев

Именно столько находится Daikatana в разработке. Нет, это не самый долгий срок, Unreal, Blood и Shadow Warrior делались по три года. Вопрос только в том, сможет ли Daikatana (для которой, спешу напомнить, используется лицензированный engine) хотя бы успеть к трехгодичному рубежу...

Да, увы, очередное обещание, о котором я писал весной, не сбылось, и июньской премьеры Daikatana не получилось, игра не только не готова, но и не близка. Более того, даже версия для локальных сетей так и не выпущена, причем объяснения были совершенно чокнутого характера: лично Джон заявил, что “мы так выложились, делая для E3 демо–версию одиночной игры, что сил на изготовление чего–то еще просто не осталось. Мы подождем, пока сетевой код окончательно устоится и созреет, и тогда выпустим такое демо”.

Светлое грядущее

Да, во время любых онлайновых разговоров все работники ION Storm в один голос утверждают, что работа просто кипит, что игра обязательно будет закончена, что... Только вот сроков после очередного срыва (обещали в июне, и опять ничего не слышно) никто из них больше не называет. Совсем.

Очень не хочется писать очередной реквием, так что давайте я попробую, аккуратненько так, рассказать о том, почему я верю, что игра еще жива и рано или поздно появится...

Начать, видимо, надо с самого простого. Джон. Миляга Джон, с уходом которого из id Software мне перестали нравиться их игры. С уходом которого перестали появляться новые игры и продолжили, как блинчики, выпекаться все новые и новые версии все того же “движка”... С уходом... Тьфу, стоит только начать говорить о чем–нибудь, связанном с Daikatana, и сразу сбиваешься на перечисления — очень уж у всего–всего Daikatan'истого длинные послужные списки. Но, в самом деле, как можно умолчать об атмосфере, столь густо заполнявшей пустые коридоры игр, выпущенных id Software в полном, классическом, составе? И как можно без риска для психического здоровья поверить, что магия кончилась, вместо гениальных разработчиков пришли гениальные торговцы, а? Как любят говаривать российские сторонники коммунизма и религиозные фанатики, “надо же во что–то верить!”...

Продолжить можно (а почему бы и нет?) рассказом о доработке “движка”, вспомнить о тумане и дожде, о radiosity lighting и о том, как их применят в игре, посоветовать взглянуть на шоты и проникнуться атмосферой. Да только не в технологиях дело, ведь все это великолепие, по сути, — почти чистый Quake, radiosity появилась уже давно, туман и дождь трудно назвать новинками, так что дело все–таки в другом.

Дело в психологии

Многие сегодняшние игры больше всего напоминают мне о несовершенстве человеческой природы и о грустном факте: игры надо выпускать быстро и тратить на них как можно меньше денег. Daikatana, пожалуй, первый пример проекта, не ограниченного ни в том, ни в другом. Будет ли результат? А давайте посмотрим, что именно нам хотят сделать.

Итак, подобно Alien vs. Predator, нас ждут несколько игр в одной. Путешествия во времени дадут возможность дизайнерам не ограничивать себя одним набором оружия и одним мотивом архитектуры на всю игру, а сделать целых четыре. Хиро Миямото, наш герой, будет не один, а с двумя помощниками, управляемыми компьютером.

Древний самурайский меч Дайкатана, принявший душу великого воина, совершив-

шего им сеппуку (лингвистическая справка: то же самое, что харакири) на великой горе Фудзияме, и дающий обладателю возможность путешествовать во времени и пространстве, понесет нас и в прошлое, и в будущее, даст силу и возможность восстановить справедливость, попранную, когда честный и мудрый доктор Эбихара, наследник изобретателя лекарства против СПИДа, был убит мерзким ассистентом, Кейджем Мишимой (по другим источникам — Джаредом Бенедиктом, но я больше верю в японца), немедленно отправившимся перекраивать историю по своему вкусу.

Противостоять подлому Мишиме, убившему старшего Эбихару, укравшему секрет лекарства и построившему цитадель, хранящую секрет Дайкатаны, будут трое. Главный герой, само собой, Хиро Миямото, настоящий японец, умный, терпеливый и образованный, но не забывший воинского искусства. Поможет ему дочь доктора Эбихары, Микико, столь же умная, как и ее отец, и к тому же очень красивая (хотя и на японский лад). А замкнет компанию миляга Джонсон, негр по прозвищу "супермуха", пленник, которого мы спасем из Цитадели Императора Мишимы уже в первом эпизоде. Уф.

Признание в любви

Рассказывать о каждом из 23 (или 35? такая цифра тоже фигурировала) видов оружия, которое собирались сделать дизайнеры, бесполезно, слишком уж его много. Разве что надо упомянуть, что и сам меч Daikatana будет постепенно раскрывать перед нами семь своих магических способов убивать. Подождите до релиза, если таковой будет. О 64 (66?) противниках, чьи имена известны? Увольте! Давайте лучше я расскажу, за что я заранее люблю эту игру?

Наверное, если попросить меня сформулировать одним словом — это будет "разнообразие". Проверенный "движок" принесет стабильность, "непадучесть", привычность управления, и это хорошо — останется больше свободных кусочков мозга, чтобы насладиться происходящим. А оно, происходящее, должно быть настолько богатым (и не только по количеству, но и по качеству), что время загрузки следующего уровня, как мне это представляется, будет проходить не в разминке уставшей руки на мыши, а в предвкушении того eye candy (увы, русского эквивалента не существует — даже "великолепие" не имеет должного оттенка), которое встретит нас там...

Да, я побаиваюсь, что некоторые из обещанных вещей, типа ролевых элементов (убийство врагов дает нам некие очки, которые потом можно распределять по разным видам своих возможностей: скорость, сила, здоровье, прыжки, скорость атаки), могут испортить игру, но ведь я играл в Diablo, и это было интересно... Еще страшнее звучат слова о компьютерных помощниках, ведь тупость роботов, входящих в свою команду, всегда и везде не давала насладиться командной игрой в одиночку. Но, похоже, и эту проблему решают достаточно ловко: во-первых, никто не заставляет сохранять им жизнь. Ну, умрут — туда и дорога. Во-вторых, если что — можно будет их воскрешать. А в-третьих, можно будет играть за них и в сетевой, и в кооперативной игре, тем самым еще увеличив интересность повторных прохождений, — наконец-то появится серьезный стимул проходить шутер в компании! Живые люди куда интереснее в качестве коллег.

И опять повторюсь, я люблю, подобно древнему демосу, когда мне обеспечивают хлеб и зрелища. Хлеб — ладно, сам заработаю, но зрелища... Судя по скриншотам, Daikatana — самая красивая игра нашего любимого жанра, и я просто не верю, что такая красота может быть скучной.

Жизнь или смерть?

А кто знает? Джон весело развлекается, играя в (о, ужас!) Age of Empires II с другими "китами индустрии", Крисом Тейлором, Сэнди Питерсоном и Брюсом Шелли, и благополучно проигрывает. Тридцать с лишним человек уже который месяц "работают круглые сутки". ION Storm активно ищет очередного программиста. А игра? А что — игра... Давайте лучше ждать, верить и надеяться.

Braveheart
Сердце глазами

Стратегические игры всегда плелись в арьергарде технического прогресса. Давно вышедшие из употребления "движки", списанные за ненадобностью, "схватившие клина" в результате жестокой эксплуатации и собранные на коленке деревенскими мастерами, вполне благополучно становились основой множества замечательных стратегий. И все-таки гериатрическим "тайлам" и жертвам character animation studio осталось пугать нас совсем недолго. Завтра, когда последний мальчик Антон покинет сельский продмаг с коробкой Voodoo в руках, начнется следующий виток истории.

Олег **Хажинский**

Увы, только виток. Пристально наблюдая за стратегическим жанром в течение пары лет, я посадил зрение, ослабел умом и потерял чувствительность, но так и не сумел понять, откуда берутся новые игры. По моей последней теории, новых игр в принципе не существует, идеи ниоткуда не возникают и никуда не деваются, они просто висят в воздухе и ждут, пока про них вспомнят, снимут с орбиты и облекут в дос-

Сайт игры
www.eidos.co.uk/braveheart/index.html
Разработчик
Red Lemon Studios
www.redlemon.com/
Издатель
Eidos Interactive
www.eidos.com
Дата выхода
Август 1999 г.

тойную форму. Форма меняется постоянно, вместе с частотой на важной ноге вашего процессора, маркой популярного 3D-акселератора и массовой модой. Прислушайтесь: некоторые люди говорят уже о геометрических процессорах и фотореалистичном 3D. Это значит, что нам пора в очередной раз переделывать Defender of the Crown.

Храброе сердце

Braveheart — частый гость в нашей передаче, успел отметиться и сегодня. Только вчера мы играли в демо-версию, а уже завтра выйдет полная игра, но если мы говорим о "самых ожидаемых", как можно не упомянуть нечаянное дитя Мела Гибсона? Написано о проекте было так много, что на саму рецензию, кажется, слов уже не хватит. Впрочем, это только кажется. Говорить о хорошей игре можно бесконечно, а Braveheart по всем признакам обещает быть стратегией высочайшего класса.

В прошлой публикации мы сконцентрировали свое внимание на тактической части игры, а именно: размахивании топорами, беге по пересеченной местности в юбках (пардон, килтах), массовых поджогах и попытках утопить плавающую камеру. За вихрем специальных эффектов и сотнями тысяч полигонов мы не заметили (специально, между прочим) саму игру. Поэтому сегодня предлагаю зайти с другой стороны и взглянуть на Braveheart глазами стратега. Уверяю вас, зрелище открывается достойное.

Его глазами

Шотландия, конец 13 века. Трудно придумать более "благодарное" время и место для хорошей стратегической игры. Сотни феодальных кланов выясняют друг с другом отношения (кажется, это называется "феодальная раздробленность"), Англия вводит в Шотландию свои войска, война за независимость, отсутствие единства, все в килтах, с топорами, погода ужасная: то дождь, то туман, земля не родит, короче — очень сложная политико-экономическая ситуация.

Braveheart не претендует на исключительную историческую достоверность, хотя в работе над проектом и были задействованы исторические специалисты, а ассоциация, объединяющая потомков древних кланов, проявила к игре значительный интерес. С другой стороны, до откровенной профанации, как в оригинальном фильме, дело не дойдет. Идея разработчиков проста и красива. Они предоставляют в наше распоряжение "настоящие" декорации — трехмерные карты Шотландии и Англии, построенные по данным со спутников с точностью до 50 метров, вместе со всеми городами, поселениями и замками. Они вводят в игру "настоящих" исторических персонажей, моделируя их характер и наклонности. Они реконструируют древние кланы (более двухсот) и отдают их под командование виртуальным полководцам. А затем покидают сцену, не оставив после себя ни одной ниточки-"скрипта". История борьбы за независимость будет такой, какой мы ее создадим. Никаких миссий, сценариев и прочей попсы. Настоящая стратегическая игра.

В поисках ближайших аналогов мы с презрением отбросим в сторону Myth или Dark Omen, вытащив с самого дна порядком подзабытых Lords of the Realms II. Встав во главе одного из 16 "основных" кланов (остальные 200 управляются AI), мы первым делом бросаемся... не в бой, друзья мои, а в поле — пахать и сеять. Разумеется, не самолично — есть крестьяне и ремесленники, которые с относительной радостью готовы выращивать хлеб, производить оружие и осадное оборудование, торговать и даже строить замки. Как именно распределить ресурсы — дело исключительно наше. Как, впрочем, и заботы по созданию эффективной армии. Мы создаем отряды и подбираем для них лидеров. Раздаем людям оружие и средства защиты. Отправляем целые подразделения в тренировочный лагерь или в дальний патруль. Оторванные от сохи крестьяне со временем становятся солдатами, шпионами или даже дипломатами. Жизнь кипит, воевать некогда.

Впрочем, воевать и не всегда нужно — в Braveheart с его двумя сотнями кланов очень развита система дипломатии. Поведение каждого клана, разумеется, определяет его лидер, характер которого меняется от игры к игре. А ведь наша сверхзадача — объединение Шотландии — требует добрых отношений со всеми могущественными кланами.

С другой стороны, если вам просто некогда разбираться в тонкостях психологического портрета очередного самодура, вы можете просто спалить его деревню и повесить зануду на развесистом дубе. Только деревню все же лучше не жечь, а, наоборот, вложить в ее развитие дополнительные ресурсы — для создания крепкой армии нам нужна сильная экономика.

Для тех, кто терпеть ненавидит копаться в экранах "точных настроек" (мы можем понять таких людей, но полюбить — никогда), существует специальный "робот"-советник, который возьмет на себя весь микроменеджмент, оставив на нашу долю лишь самое общее руководство.

Остальное

Про 3D-"движок" и ночные бега с топорами наперевес вы уже знаете — наверняка играли в "дему". Как мы уже отмечали, тактическая часть игры выглядит сыровато. Все мы знаем, как трудно создать по-настоящему хорошую "стратегию в реальном времени", подобрать баланс, отладить интерфейс управления. Eidos и Red Lemon взялись за исключительно амбициозный проект. Фактически, это первая стратегическая игра "нового поколения" — и Myth, и Dark Omen были лишь пробными выстрелами, робкой попыткой отвоевать кусочек трехмерного счастья у банановой республики Action. Вслед за Braveheart в наступление пойдут основные силы: Shogun, X-COM: Genesis, может быть — Force 21. Вполне возможно, что "первый блин", несмотря на влиятельного издателя, выйдет не слишком идеальной формы. Впрочем, голод по хорошим стратегическим играм у нас силен настолько, что на форму продукта можно не обращать внимания. Главное — качественные ингредиенты.

ONI
Нечаянные радости

Давайте сразу поставим пару загогулин под "ы". Все дело в том, что аниме как социальное явление мне глубоко фиолетово. Признаю, изредка в этой среде рождается довольно симпатичный арт, но в целом культура не вызывает у меня никаких резких телодвижений. Кроме того, буквально с младенчества у меня напрочь, то есть вообще, отсутствуют проблемы с файтингами.

Сайт игры
http://oni.bungie.com
Разработчик/издатель
Bungie Software
www.bungie.com
Дата выхода
Конец 1999 г.

Роман **Косенко**

Здесь ситуация чуть-чуть серьезней — они мне несимпатичны в классовом смысле. Эффектным кульбитам, сопровождающим не менее эффектные аккорды на клавиатуре, я малодушно предпочитаю размеренные нажатия на левую кнопку мыши, традиционно символизирующую виртуальный курок. Вместе с тем, как-то так вышло, что я уважаю людей из Bungie Software и с большим интересом наблюдаю за их выкрутасами, в связи с чем их новый проект ONI мне тоже любопытен. Последняя на моей памяти информация об этой игре проходила у нас в промерзшем февральском номере, интервью с разработчиками вскоре появится, а значит, пока можно рассказать о том, что стало известно за последние месяцы. Ну и, как принято в данной теме, поклясться в вечной заочной любви к этой игре и ее верном ожидании до гробовой доски (никакие Psychic Force 2012, слышишь!).

История одной жизни...

ONI в переводе с японского означает "дух", или "демон". Главная героиня игры, которую в силу всплеска авторского воображения зовут Konoko, — девушка неординарная. Мало того что в детстве не поделила чего-то с духами, наложившими на нее в отместку таинственное проклятие, так еще и служит в элитном подразделении Techno Crimes Task Force (TCTF), занимающемся самыми "проблемными" вопросами. На дворе, к слову, 2032 год — эпоха борьбы с международными криминальными синдикатами. В уничтожении одного из них и примет участие наша ненаглядная Коноко. О дальнейшем развитии сюжета можно будет узнать только непосредственно из игры, что, на мой взгляд, вполне логично.

Кстати говоря, вся сюжетная чехарда будет зрелищно продемонстрирована в мультиках — предваряющем и финальном, а также эпизодических анимационных вставках, обнажающих текущее развитие событий. Все в аниме.

...и 25 метров колючей проволоки

Самое расхожее у западных коллег описание ONI звучит так: "типичный шутер вроде Quake (или Half-Life) пополам с классическим файтингом типа Virtua Fighter". Буржуи, как ни странно, бьют в яблочко, Bungie действительно пытается соединить эти два столь близких, но и безумно далеких жанра. От файтингов был взят вид от третьего лица, от шутеров — проблемы с точностью стрельбы, неизменно возникающие при использовании этого самого вида. Шутка. Возможные проблемы решены добавлением подобия лазерного прицела, небольшим красным пятнышком, видимым только играющему и указывающим точку попадания следующей пули. Целиться, конечно, не так удобно, как в виде от первого лица, но по крайней мере знаешь, куда попадешь.

К стандартному для шутеров управлению, включающему даже mouselook, добавилась лишь одна кнопка — для ударов нижними конечностями (руками можно управлять посредством стандартного fire). Обещанное разнообразие приемов получается в результате комбинирования нажатий на кнопки ударов и движений. Кроме того, системой учитывается направление и скорость текущего движения Коноко, что позволяет, во-первых, при помощи интерполяции создавать плавные переходы между различными кадрами анимации, а во-вторых, сращивать серии последовательных ударов в неразрывные группы. Эту приятную картину дополняет тот факт, что по ходу игры лапушка Коноко постепенно совершенствует свои боевые качества, обучаясь новым приемам и оттачивая (как в практическом, так и визуальном смысле) свое владение старыми. Именно так в ее арсенале возникают всевозможные "special movies", заметно поднимающие пресловутый "wow-фактор".

Большой мух, но не шмел

Вид, как я уже, кажется, сказал, будет от третьего лица. Камеру разработчики поместили за спиной главной героини, при этом, если для нее (камеры) оказывается недостаточно свободного места, она с легкостью "проваливается" в стену или любой другой объект, становящийся в этот ответственный момент полупрозрачным. Иначе говоря, вместо того чтобы елозить туда-сюда, пытаясь выбрать приемлемый ракурс (обычно все получается с точностью до наоборот), камера всегда демонстрирует нам Коноко и то, что находится перед ней (или еще где-то, в зависимости от направления взгляда).

Уже, наверное, общеизвестно, что Bungie наняла пару профессиональных архитекторов для разработки уровней. То есть каждое отдельно взятое помещение рождается не в кустарном редакторе уровней, а в профессиональной системе AutoCAD. В то же время левел-дизайнеры, получив готовое здание, дорабатывают его с учетом игровых потребностей.

Такое разделение труда гарантирует и реалистичность, и играбельность создаваемых уровней, среди которых, кстати, есть 15-этажное здание полицейского департамента, нелегальный подземный исследовательский центр и проч. Многие игровые уровни содержат и открытые пространства, и замкнутые помещения, однако для многопользовательских баталий авторы предпочитают изготавливать компактные “быстрые” карты.

Вывод здесь!

Верно, я уже рассказал про свои отношения с аниме и файтингами (см. врезку), однако, если вы честно дочитали до этого места, то, очевидно, прониклись мыслью, что ONI — это нечто. Нечто разнообразное, разноплановое, но вместе с тем стильное и оригинальное. В общем, грех не попробовать.

P.S. Я намерено не стал останавливаться на технических деталях этого проекта, поскольку информация о самом игровом процессе превосходит их и по количеству, и по качеству. Тем более что современные игровые “движки” от разных производителей принципиальных отличий практически не имеют. Увы.

Gabriel Knight 3:

Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Битва за будущее

“Габриэль Найт (наст. имя Габриэль Риттер), выдающееся светило американской литературы жанра “хоррор”, родился в Германии, а вырос в Новом Орлеане. Вскоре после того как его первый роман (название которого, без сомнения, вам всем известно) увидел свет, Найт приобрел небольшой книжный магазин в Луизиане. Потом он разгромил один культ вуду, унаследовал родовой замок, узнал, что является Шаттенджагером — темным охотником за нечистью, и стал оборотнем-вервольфом. Правда, ненадолго.”

Сайт игры
www.sierrastudios.com/games/gk3/
Разработчик
Sierra Studios
www.sierrastudios.com
Издатель
Sierra
www.sierra.com
Дата выхода
Сентябрь 1999 г.

Фраг Сибирский

Вот так я начал бы, к примеру, свое школьное сочинение “Мой любимый писатель современности”, повернись время вспfive... Черт, да этот парень знает, о чем пишет! У мистера Найта интересное хобби — влипать в истории, связанные с мистическими обрядами, древней магией и ритуальными убийствами. Ритуальные убийства, можно сказать, — его конек. Наверное, положение Шаттенджагера обязывает. Самое интересное, что он при этом до сих пор жив.

Удивителен этот факт еще и потому, что Габриэль — представитель неуклонно вымирающего племени героев культовых квестов (остановитесь, вы, уже помчавшиеся искать книги Найта на лотках между Кингом, Кунцем и Мак-Каммоном). И он не просто существует, он еще и процветает. Gabriel Knight 3 — последний крупный кон на рулетке “Сьерры” в целом и адвенчур в частности; отчаянный, точно ставка на зеро, рывок жанра из понятно откуда ясно куда. GK3 по-современному вызывающе трехмерен, на сюжет и общую идеологию его можно положиться безоговорочно и безоглядно, — потому что Джейн Дженсен не должна, не может подвести — за GK3 БУДУЩЕЕ КВЕСТОВ, жанра мертвого и довольного этим, — каково бы оно ни было. Это лидер, фаворит, флагман — он может победить, но вот только в кильватере у него тащатся одни лишь обломки... Кто знает? Кто знает, что будет стоить его победа для жанра — все или ничего... Но как бы там ни было — Blood of the Sacred, Blood of the Damned — игра не проходная, а рассчитанная на успех, игра, которую ждут. Жду.

Взгляд изнутри

Дорога, лишенная трехмерности, нынче ведет лишь в одно место. Ага, в андерграунд. Западные превью GK3 педалируют не столько сам факт, что “Габриэль” будет выполнен в 3D, сколько то, что 3D это будет полное. В качестве примеров 3D “неполного” подразумеваются Grim Fandango и Blade Runner. Не знаю — по-моему, нормальный трехмерный “движок” еще не повод для поросячьего визга. Его пресловутая полноценность не означает, что два старых добрых измерения не в состоянии выдержать критическую массу титанических нововведений. Просто считается, что “обычный” сиквел, без революционных переворотов, никак не может стать символом будущего жанра.

Первое письмо с мольбой о продолжении пришло в “Сьерру” ровно через четыре дня после выхода The Beast Within. Последующие три года заклинания все прибывали и прибывали — и, соответственно, амбиции дизайнера Дженсен, да и всего проекта, росли как на дрожжах, да и с самого начала никто не собирался удерживаться в рамках “обычного”. Перефразирую известное квакерское высказывание: трехмерный GK3 должен сделать с киношным GK2 то же, что киношный GK2 сделал с рисованным GK1. Давайте рассматривать технологию просто как еще один шанс для квеста, хорошо? Печальные примеры того, как этот шанс не был использован, всем известны.

А что, собственно, представляет из себя уже прожужжавший все уши “движок”? Это “ж-ж-ж”, как известно, неспро-

ста. Фокус в том, что камера свободно болтается в воздухе, целиком и полностью подчиняясь нашему контролю. То есть она вовсе не озабочена тем, чтобы постоянно держать героя в поле зрения. Таким образом можно с комфортом осматривать любые детали трехмерного окружения — хоть заголовки в газетах читать. А инвентарь просто-напросто проецируется поверх всего, не застилая обзора. Сам Найт (или, ясное дело, Грейс) вступает в дело уже потом, деликатно выплывая откуда-то из-за пределов видимости. Есть еще и фиксированные ракурсы, выставляемые опять же сугубо по желанию. Никто не указывает нам, куда смотреть во время диалогов: можно ведь и отказаться от услуг невидимого режиссера и нормальных кинематографичных наездов и быстрых перебивок кадра с лица одного участника бесполезной и бесплодной дискуссии на кислую физиономию другого и от скуки еще разок осмотреть все местные достопримечательности либо просто-напросто заглянуть в задний карман джинсов собеседника — а нет ли там чего интересненького? А при особо напряженном допросе, напротив, лучше уткнуть камеру товарищу в физиономию и с чекистской бдительностью следить за непроизвольным подрагиванием челюстно-лицевых мускулов подозреваемого.

По уверениям людей из "Сьерры", такой подход расширяет восприятие. Мне хочется назвать это шагом по ту сторону кино. Хоть штатные актеры и гундят по поводу замены FMV анимированными полигонами физиономий, потенциал-то открывается просто чудесный... Но можно ли будет использовать навыки сам-себе-режиссера на практике, а не для красоты? Пока что незапланированные подглядывания и подслушивания если и имеются, то только в теории. А теория она... того... пышно зеленеет, да только на деле все иначе оборачивается. Так что смотрим собственно игру.

Мурашки по коже

В Европе, в южной Франции, есть один крохотный городишко неподалеку от Лиможа. Самый натуральный, географически достоверный городок. Название у него красивое: Ренн-лё-Шато. Городок, известный в определенных кругах, — вокруг него на протяжении столетий увиваются кладоискатели и религиозные фанатики всех мастей. Родословная городишки восходит к библейским подвигам и сокровищам вестготов, кроме того, его с завидным постоянством называют как одно из возможных местонахождений мифической казны рыцарей-тамплиеров. Ясно, что мимо него не смог равнодушно пройти карандаш Дженсен, выискивающей на карте экзотическое местечко, подходящее для нового сюжета. Во всех частях GK проявляется эта четкая тяга к историческим изыскам и сомнительным, но поразительно устойчивым преданиям, слухам и верованиям.

Так что именно туда и приводят Габриэля Найта, темного охотника, следы таинственных похитителей единственного наследника некоего изрядно обнищавшего королевского рода. Самое обидное, что в ночь похищения сторожил ребеночка — по просьбе временно лишенного трона папаши — не кто иной, как сам мистер Риттер. Ситуация ясна? Да, еще небольшая деталь: этот венценосный род на протяжении столетий преследуется некоей секретной сектой, и поговаривают, что все члены этой секты — самые натуральные вампиры.

Ренн-лё-Шато — город хоть и маленький, но очень и очень древний, и, как, наверное, у всех древних городов, у него есть, по Дженсен, своя мрачная, страшная тайна, секрет, утаиваемый много веков. Похищение, возможные вампиры — лишь малая часть загадки, осколок плана, чья общая картина ужаснет кого угодно.

Существующая хаотичная база данных — шифры, геометрические фигуры, что накладывались на карту города с целью углядеть некие скрытые закономерности местности и архитектуры, выдающие положение кладов, — изложенная в небольшой книжке под названием "Что похоронено в Ренн-лё-Шато и где это похоронено", вообще-то представляла собой почти что готовый сюжетный каркас для мистического детектива. И ключ к разгадке запрятан с оглядкой на реальные документы и легенды, насыщенные точными географическими подробностями. Другое дело, что саму загадку Джейн и команда несколько... э-э-э... упростили. Да, действительно, было бы любопытно играть в адвенчуру, в которой использованы шифры, что вот уже лет этак сто не могут раскрыть профессиональные криптографы. И чтобы, вооружившись солюшеном, можно было без проблем сгонять в Шато и добраться до сути настоящей тайны — скажем, тех же сокровищ Ле Серпент Руж.

Тем не менее, все происходящее в DK3 достаточно близко к истинному положению дел, исключая разве что вампирскую секту... Шато — рай для туристов, зачастую для весьма сомнительных туристов с темным прошлым. Как раз на такую группу и напарывается Габриэль сразу по прибытии в город. Меня больше всего порадовало наличие среди экскурсантов — кого бы вы думали? — старины Мозли, полицейского офицера из Нового Орлеана. Подозрительный Найт, безусловно, рад встрече со старым другом — он даже поставил его на первое место в своем списке подозреваемых в вампиризме и похищении. Туда, кстати, в полном составе угодили и все остальные участники культ-турпохода. Темные охотники не мелочатся и в совпадения не верят. Эх, и угораздило же Мозли взять отпуск во время охотничьего сезона Габриэля...

Не проходит и дня, как в городишке появляется Грейс Накамура — без нее все приключения мистера Найта бесславно закончились давным-давно, в желудке у оборотня. И именно она должна увязать воедино тайну города и расследование похищения, она да ее ноутбук — специальная Информационная База Шаттенджагеров, ломящаяся от подсказок и информации, собранной охотниками — предками Габриэля — за всю их долгую историю. Древности можно противопоставить только древность — вот хороший принцип, с которым я полностью согласен. А вообще, вся толпа подозреваемых ведет себя в традициях The Last Express (единственного, кстати, квеста в четырех измерени-

ях) — жизнерадостно шляется по округе и ведет задушевные беседы, ничуть не смущаясь вашим отсутствием. Правильно — значит, всю пропущенную мимо ушей информацию придется добывать альтернативным способом. Возможность такая, безусловно, будет — Ренн-лё-Шато мало напоминает замкнутое пространство трех вагонов поезда, несущегося в никуда. Но вообще, судя по обещаниям, проворонить половину сюжета — вполне реально. Неприятно, наверное, закончить расследование и так и не понять, в чем там, собственно, было дело-то.

Вот такие дела. От коммерческого успеха GK3 зависит прежде всего само существование серии. Как говорит Джейн Дженсен, “если уж “Габриэль” провалится, то это значит, что история — это не то, что нужно индустрии, и непохоже, что кто-то сможет заниматься такими проектами в будущем”.

Да, вот, что всегда было в GK, — история, и неважно, рисованный он, трехмерный или отснятый целиком на пленку. И одной только истории достаточно, чтобы игра получилась превосходной, — как-никак некоторая литературность жанра и предрасположенность аудитории обязывают, — а вот достаточно ли ее для того, чтобы собрать кассу, способную обратить завистливые взоры и заставить монстров-отступников вновь обратиться к преданному жанру, — это другой вопрос. 3D все-таки рассчитано именно на покорение воображения, приученного исключительно к киношному, сценарному повествованию. В принципе, такое соединение — при условии, что оно окажется удачным — способно протаранить что угодно. Окажется ли?

Homeworld

Первая и последняя

Эта игра уже заставила меня потерять покой и сон. Я не-хо-чу, чтобы она тормозила на моей машине. Нет, я не пойду сегодня в кино на очередную премьеру, извините. Книги, диски и новые солнцезащитные очки тоже подождут. Вы не знаете, когда Intel в очередной раз снижает цены на PIII?.. Да, говорят, Riva TNT2 уже продается в Москве. Черт, когда гонорар?..

Сайт игры
www.homeworld.net
Разработчик
Relic Entertainment
www.relic.com
Издатель
Sierra Studios
www.sierrastudios.com
Дата выхода
1 сентября 1999 г.

Андрей **Ом**

Издатель, Sierra Studios, делает для Homeworld просто-таки противотанковый промоушен. Специальная программка Unit Viewer (см. www.homeworld.net), свежие корабли на официальном сайте каждую неделю, ЛЕГЕНДАРНАЯ (похлеще Rolling Stones, Pink Floyd и, разумеется, мумий тролля вместе взятых, как мне популярно объяснили старшие товарищи) группа Yes в качестве авторов саундтрека (см. прошлый номер .EXE), умопомрачительные скриншоты, в которые просто страшно поверить (заметим в скобках, что без elite hardware игра выглядит не так впечатляюще — картинки от бета-тестеров слегка пугают и вызывают острую боль в области кошелька).

Культ

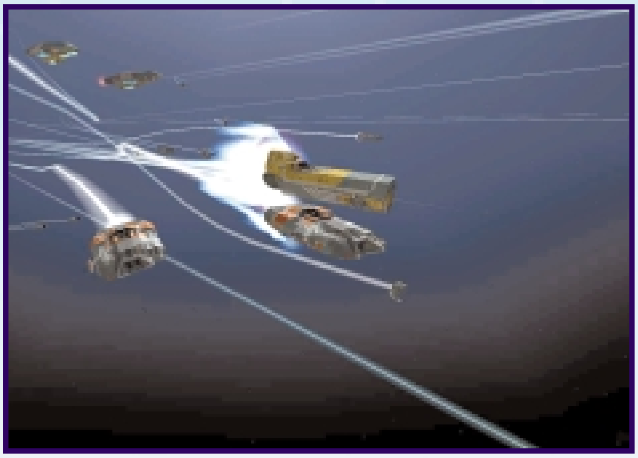
Об этом, впрочем, уже не раз было писано нами и не нами: об игре известно все и... неизвестно ровным счетом ничего.

Из того, что выяснилось в последние часы: интерфейс, как и предполагалось, прячется в самый низ экрана, чтобы не застилать феерическое зрелище — вызволить его оттуда можно одним кликом. Дизайн кораблей великолепен (Арнольд Винчестерский, видевший зачатки ЭТОГО на прошлой ECTS, согласно и не без энтузиазма кивает седой, местами, головой. Верю ему, как отцу). Существует R&D новых узлов и оружия для кораблей. Будут, черт возьми, формации (я этого ждал со времен Myth, честное слово). Будет сбор ресурсов. Будут три расы пиратов (кстати, пиратов нам обещали еще в StarCraft) и одна раса торговцев. Чистое, как слеза младенца, бесконечное 3D. Три модели поведения для подчиненных: Evasive (дорожат своей жизнью, повышается маневренность и скорость), Neutral (понятно?) и Aggressive (найти и уничтожить даже ценой жизни). А какие там инверсионные следы, боже мой... Совершенно точно — последняя великая игра этого тысячелетия.

Прежде чем начать изрыгать пафос пополам с эмоциями, давайте еще немного поговорим по существу. Вы можете вспомнить хоть одну космическую (не sci-fi, речь не о том) RTS? Не напрягайтесь. Их не было. Бои на висящих в безвоздушном пространстве платформах в StarCraft не в счет, древняя дичь Star Command: Revolution вообще не достойна упоминания в приличном обществе. Вот и еще причина, по которой я хочу взглянуть на HW, да поскорее. Кстати, есть вполне официальный фантастический поджанр space opera (это и Star Wars, и прости-господи-Star-Trek, и B5), к которому будет относиться и Homeworld. Эпичности, как все уже поняли, будет в избытке.

Разработчикам как будто попался на глаза суперсекретный документ “Игра мечты А.Ома как она есть (в девяноста восьми параграфах и с шестью картинками)”. Это будет венец эволюции, вершина пищевой пирамиды, культ культов, точно вам говорю.

По меньшей мере года на полтора. У Relic наполеоновские планы на будущее — уже сейчас они полностью погружены в НОВУЮ игру, которая фигурирует везде исключительно как NSP (или Next Secret Project). Никакой информации нет и не будет еще долго, единственное, что нам могут поведать, — это то, что HW покажется детской игрушкой и топорной поделкой. Мне уже страшно. Я не хочу лучшего. Я хочу Homeworld.



Хочу туда

Когда я посмотрел список “Наших мечт” (оформленный в виде необсуждаемого приказа с синей треугольной (он с детства не любил овал) печатью и наводящей ужас личной подписью ББ), суровая тоска обрушилась наковальней из мультфильмов — кроме HW, ждать нечего. Все это было, было. Сиквелы, откровенные ремейки, бесстыжие клоны. И тем Он ярче, тем Он желанней.

Мне плевать, что обязательно будет тормозизм, мне плевать, что через полгода обрушится зловонный поток клонов, которые, конечно, будут Тем Же HW, Только В Тыщу Раз Лучше. Я не хочу слышать тех, кто говорит, что это будет банальная попсовая трехмерная стратегия в открытом космосе. Я не верю бета-тестерам, которые смеют утверждать, что это та же TA, только аляповато раскрашенная, без бэкграунда и с гипертрофированным Tank Rush. Я уверен, что эти чудовища просто не знают, как вращать камеру (а ведь мы об этом писали еще в #10’1998 — правая мышиная кнопка, повторяю в последний раз).

Я хочу летать в этом невероятном разноцветном космосе, я хочу защищать свой mothership формацией “Сфера” из двадцати тяжелых фрегатов. Одним щелчком перестраивать истребители из походного строя Delta в смертельный для всего окружающего боевой порядок Claw или непробиваемый Wall. Я буду настаивать на том, чтобы Игра стала темой номера и Игрой года (уберите шотганы и кувалды, мои дорогие коллеги). Я не хочу, чтобы эта игра кончалась. Пусть к ней выходят постоянные Mission Pack’и, аддоны, сиквелы, все что угодно. В конце концов, я хочу наконец услышать песню Homeworld в исполнении замшелой (извините, вырвалось) группы Yes!..

Diablo 2

Правый указательный

На днях известный своим походом на Марсель (Франция) с одним-единственным шотганом на руках бравый когда-то ревматросик Мистер ПэЖэ умудрился изрядно удивить меня, самого меня. Нет, не очередным покушением на жизнь ППШ-ненавистника и Томпсон-поклонника Фрага. И даже не заявлением с просьбой отпустить его в помощники редактора в несуществующий отдел спортивных игр. ПэЖэ написал манифест.

Сайт игры
www.blizzard.com/diablo2
Разработчик/издатель
Blizzard
www.blizzard.com
Дата выхода
“Когда будет готова”

Господин **ПэЖэ**, Масса **Скар**

То, что обильно бородатые люди любят писать подобного рода сочинения, — факт известный. Ученые долго пытались установить: в каком именно возрасте крыша бородачей съезжает в направлении съездов, манифестов и ультиматумов. Впрочем, с ПэЖэ у них опять случилась промашка. Никто, включая самого респондента, не знает, сколько ему лет. На вид нашему боровичку ПэЖэ по меньшей мере пара столетий, но дух его крепок, как лысина марьинорощинского скинхеда. Впрочем, что я вам рассказываю? Прочтите послание Г.П.Ж. и убедитесь сами.

Ролевой action (манифест ПэЖэ)

Думеры и квейкеры, безголовое вы мое воинство с пальцем, закостеневшим на левой кнопке мыши... Вспомните далекий 96-й год, вспомните, как вы впервые обнаружили, что этому многострадальному пальцу можно найти еще одно применение. Великая Diablo показала нам, что не только точность, но и скорость удара по кнопке может иногда спасти положение. А уж замена зеленой, желтой и красной брони на Azure Robe of Perfection привела к еще более странным последствиям. Оказалось, что ходить к хромому мальчику и надеяться, что он все-таки предложит шапку, дающую удвоение скорости атаки без неприятных последствий, почему-то совсем не напрягает, что система роста характеристик вполне похожа на традиционный поиск все нового и нового оружия в шутерах, а кровавые ошметки как две капли воды похожи в любой игре.

Нет, конечно же, нашлись и фанаты RPG, кричавшие, что Diablo все опошлил своим уклоном в action, нашлись и любители стрелялок, заскучавшие от сбора денег и покрывания мостовых толстым слоем золота, которое все равно некуда было девать к концу игры... Но их было мало, страшно далеки эти сволочи были от народа. Жаль, с сетевой игрой не вышло, очень уж легко было ее взломать, но одиночная объединила два разноплеменных отдела .EXE легко и непринужденно.

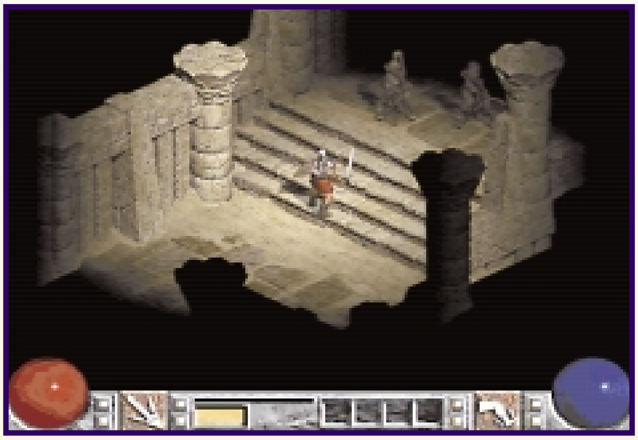
Если помните, Blizzard настолько верила в свою счастливую звезду, что в явном виде оставила себе лазейку для продолжения. Да, Дьябло убит — и наш герой, разумеется, займет его место... И, как говорили классики, ad infinitum, ничто не мешает истории продолжаться сколько угодно. У меня уже чешутся руки.

Есть только одна загадка: почему никто не смог успешно клонировать Diablo? Казалось бы, рецепт прост, как мычание: берем RPG, убираем все занудности, добавляем мышекликанья — и вот он, новый хит? Ан, нет, как ни пробовали, сколько ни клеймил их Масса Скар, сколько ни пробовал играть в них я, а не цепляют, не дают того ощущения, что надо пройти еще один уровень, а там...

Честно говоря, как ни жду я Diablo 2, как ни надеюсь, что дизайнеры не повторят ошибок конкурентов, но смутно побаиваюсь, что загадка слишком сложна. Если б было решено повторить все один к одному, сделать что-

то вроде аддона на новом "движке", игра быстро надоела бы. А добавление новых идей, увы, слишком легко разрушает целостность.

К примеру, в Diablo 2 нас, похоже, хотят заставить "жить в мире Diablo", добавив возможность бегать, набирать себе помощников и прочая, прочая... Да, любителей RPG это согреет, а вот хорошо ли будет нам, поклонникам культа Левой кнопки?



Проблемы сиквела

В этом весь ПэЖэ — по-детски непосредствен в выражении старческого восторга. Меня же, многоопытного (и многорукого), но все еще моложавого Массу Скара, терзают хоть и смутные, но определенные сомнения. В последнее время Blizzard совсем разучилась делать оригинальные игры. Время Black Thorn, WarCraft и Diablo безвозвратно ушло. Им на смену выползли на свет создания, подобные StarCraft'у. Очень зализанные, безумно продуманные, приветливо сверкающие, но ни в коем случае не, простите, инновационные. Поэтому весть о работах над второй Diablo одновременно порадовала и огорчила. Давайте будем откровенны: Diablo 2 — это лишь еще немного больше Diablo 1. Пусть появились Четыре Акта, пять героев, деревья умений и специализация... Суть все в том же беспощадном эксплуатировании кнопок мыши без единой мысли в голове. Весело, но безыдейно.

Можете со мной поспорить, но большая часть радости Diablo жила в онлайновых пенатах. Сколько гордости вызывало появление в списке игроков персонажа (честного!) 38-го уровня с тремя капельками крови над головой. Я до сих пор помню, как на меня напали двое юных PK, пока я прогуливался в Hell в попытке найти хорошую кольчугу. Раскидав юнцов, я не преминул продвинуть коротенькую лекцию над трупами об уважении к старшим и вреде PK. Потом пришли читеры — клонирование и редактирование вещей, god mode, бесконечное количество маны, town killer'ы. И Diablo умерла. Ее не стало, когда я увидел лучника первого уровня с тремя красными капельками над тупой свинячьей головой.

Вопрос о будущем Diablo 2 стоит поставить особым образом. Никто не сомневается, что игра (рано или поздно — но скорее поздно) появится и что она будет выполнена безукоризненно с точки зрения играбельности single player, баланса персонажей и красоты уровней. Надо спросить себя, устоит ли Battle.net против организованной атаки хакеров? Если нет, то можете спокойно забыть про D2 и начать ожидать D3.

Коллега O.M.X. как раз сейчас рассказывает мне по "аське" о засилье хака в StarCraft. Смогла ли Blizzard одержать победу в Battle.net? "Абсолютную — нет", — звучит ответ O.M.X. Вот вам источник для не самых оптимистичных прогнозов. Хотя есть надежда: в StarCraft еще используется организация сетевого режима peer-to-peer. В D2 будет "клиент-сервер".

А между тем, поиграть в сетевой вариант Diablo 2 без вмешательства жадных до крови двенадцатилетних очень хочется. Исходя из доступной нам информации, было бы интересно посмотреть на становление нового, более приспособленного для постоянной виртуальной жизни мира Diablo. Хочется посмотреть, как может проходить сражение между двумя PC и нанятыми ими в услужение NPC. Не терпится исследовать уголки свежеприобретенного guild-hall'а (обещают дом в четыре экрана!), выйти на онлайновую охоту вместе со своими братьями по гильдии. Кто эффективнее в атаке, Sorceress или Necromancer?..

Wheel of Time

Величие дворцов

Недавно все игровые сайты сочли уместным рассказать о странном проекте, к играм не относящемся. Некая группа занята тем, что делает на "движке" Unreal точную копию собора Нотр-Дам де Пари (в смысле, в Париже). А я задаю себе вопрос: на кой, простите, мне Нотр-Дам, если есть Белая Башня Элайны Седай?..

Господин **ПэЖэ**

Но прежде чем рассказать о великой архитектуре, радующей глаз и тревожащей душу, надо поделиться с вами информацией о том, кто, что и почему делает. Итак, начнем с "кто". Legend Entertainment, одна из немногих игровых компаний, к которой я питаю безусловное доверие и уважение. Незапятнанная история, ни одного серенького, проходного релиза, истинно талантливые сценарии и ни одного бага в продуктах. (В этом месте пропущено еще десять абзацев подобного рода.)

Что? Не помните ни одного? Стыдно, дети, стыдно... Да, не каждый играл в серию Spellcasting, Timequest, Eric The Unready, Frederick Pohl's Gateway, Gateway II: The Homeworld, Companions Of Xanth, Superhero League of Hoboken, Death Gate, Mission Critical, Shannara, давно дело было и быльем поросло, но не читать .EXE и, стало быть, не знать о существовании Callahan's Crosstime Saloon — это преступление. Перед са-

Сайт игры
www.wheeloftime.com
Разработчик
Legend Entertainment
www.legendent.com
Издатель
GT Interactive
www.gtgames.com
Дата выхода
Осень 1999 г.

мим собой, ибо грешно обделять себя, любимого, так сильно...

Гибель жанра

Да, увы, так уж оно сложилось, что жанр квестов в Legend умер почти одновременно с покупкой этой фирмы гигантом индустрии по имени GT Interactive. Что делать — даже люди гибнут за металл, а уж фирмам это просто на роду написано.

Отныне Legend, сохранив только название, работает в жанре 3D action. Первый блин, как вы помните из прошлого номера, вышел отнюдь не комом, Unreal Add-On: Return To Na Pali оказался весьма крепким, профессионально сделанным и очень атмосферным продолжением исходной игры. Среди прочих радостей нас порадовала архитектура и уровни в целом, и это было хорошо.

Что удивительно, EpicGames, похоже, знала об успехе еще до заключения контракта и заранее договорилась с Legend о том, что и Unreal 2 (не слабо, правда?) будет делать все та же Legend Entertainment. Но до этого еще надо дожить, и срок релиза пока неизвестен, а вот второй проект на “движке” Unreal уже стремительно созревает, и я жду его изо всех сил, несмотря на некоторое количество пугающих черт, присущих ему с детства.

Литература без слов

Куда было деваться после коллапса тем талантливым людям, что работали в Legend в золотую эпоху, когда люди еще умели читать текст с экрана? Либо на свалку истории, либо в дизайнеры. Сложно сказать, какая часть из них смогла преодолеть этот барьер, но не вызывает сомнений одно: народу вполне хватает, чтобы сделать игры литературными произведениями, хотя и без слов. А главный дизайнер Глен Дальгрен (Glen Dahlgren) “засветился” в прошлом работой над игрой Death Gate, так что уж он-то точно “старый Legend’овец”, и ему можно доверять.

И это очень подошло для Wheel of Time: ведь проект делается по мотивам вселенной, описанной в книгах из одноименной серии знаменитого писателя Роберта Джордана (увы, не у нас), того самого, что написал и Death Gate, “экранизированный” Гленом. Сам автор в проекте не участвует, но активно интересуется, дает советы и имеет право вето, так что те, кто все-таки читал книги, не почувствуют себя обманутыми.

Напрямую из книг (а их немало, уже больше восьми, и пишутся новые) ничего не заимствовано, кроме названий, “технологий” и атмосферы. Знание сюжета тоже не обязательно, ведь события происходят до периода, описанного в первой книге, The Eye Of The World. Все расскажут, всем помогут. Да, сразу спешу попросить прощения, что привожу все имена и названия в английском написании, очень уж они авторские, и я просто не уверен, пока не поиграю в саму игру, как они произносятся...

Если кратенько (ввиду отсутствия особого смысла в примитивном пересказе глубокого и сложного сюжета и недостатка места и времени для нескольких страниц подробностей), конспективненько и по самым-самым верхам, то получим примерно такой сюжет: мы — некая Elayna, член, а ныне глава Aes Sedai, группы женщин, владеющих магией и имеющих хоть какое-то понятие об ответственности, которая с этим связана.

Есть еще три группы, у каждой из которых цель одна и та же — собрать все печати, удерживающие Dark One (эдакое вселенское зло) в заточении. Зачем — разговор отдельный. Ishimael, лидер Forsaken, хочет освободить гада; The Hound, в целом тоже довольно злобный, но жутко таинственный, своих целей не разглашает; наконец, глава The Children of Light, религиозных фанатиков, внешне милых и добрых, но замучить кого-нибудь редко отказывающихся, заверяет всех в своих добрых намерениях, но сомнения окончательно не развеиваются... Да и внутри Aes Sedai все не так уж просто, и предателей хватает, и интриг. Все группы, включая нас, весьма хитро воюют за печати (Seals), используя Ter’angreal, специфичную Wheel of Time’овскую магию. Жутко красивую, кстати.

Красота спасет мир

Напомню, по моему личному мнению, титул “королевы красоты” в современных играх устойчиво держат две игры, и обе пока не выпущены. Первая — Daikatana, вторая — Wheel of Time. И если бедняге Ромеро приходится бороться с выбранным “движком”, выезжая за счет атмосферности, маскирующей недостатки технологии, то Unreal, на базе которого построено “Колесо времени”, да еще и расширенный нововведениями из Unreal Tournament, дал Legend такую свободу творчества, что ее графика выглядит почти неотличимой от реальности, только еще красивее...

Рассказывать об окружающем словами, очевидно, бесполезно: оно описанию не поддается. Красиво, подробно, сложно и гармонично. Старые квесты Legend, воплощенные в холодном камне. Невероятные размеры (наша Белая Башня, к примеру, 100 метров в поперечнике и 160 в высоту), величественные текстуры, усиливающие эффект. Горы, туманы, небо... Нет слов.

Кстати, оцените мелкую, но КАКУЮ деталь! Дизайнеры уровней отделены от архитекторов, и архитекторы заняты настоящим строительством, а дизайнеры — геймплеем. В результат такого сотрудничества лично я верю.

Жертва генетики

Зато есть слова о геймплее. Он новый, странный, необычный и ни к чему, казалось бы, впрямую не относящийся. Еще не рожденный, но уже заявляющий о себе в полный голос, гибрид, который может открыть нам новый жанр, но, увы, может и провалиться с громким треском. А поскольку именно на нем и держится вся игра, то во

втором случае мы получим, увы, виртуальный Нотр-Дам, по которому можно только бродить и любоваться...

Но если уж удастся... Начнем с action-части: да, будет стрелялка. От первого лица. Вместо пушек — Ter'angreal (около сорока штук, как для нападения, так и для защиты), причем их можно и нужно хитро комбинировать и использовать "неочевидными путями", как говорят разработчики. Монстров — в избытке, и интеллект обещают не хуже, чем в Unreal, а то и лучше. Правда, при попытке пойти и всех перестрелять, быстро обнаружится, что такой путь ведет к быстрой гибели или к проигрышу, что, по сути, одно и то же. Ведь есть еще две составных части игры, ролевая и стратегическая, и они не менее важны.

Нам придется защищать свою цитадель от нападений, а как это сделать, если мы далеко, заняты атакой на их базы? Использовать мозги! У нас будет полноценный редактор для начинки цитадели, можно будет расставлять в трехмерном мире временные стены, монстров, ловушки, прятать те печати, что удалось захватить... Здесь-то и проявится качество работы мозга игрока, а не его пальца на левой кнопке мыши. Даже мне, заядлому стрелку, не желающему размышлять над происходящим, нравится идея, что мой дом, моя крепость, будет сама отбиваться от врагов так, как я захочу.

Сразу же всплывают старые ассоциации, Incredible Machine, Cannon Fodder, и становится хорошо на душе. Да, разумеется, битва с вражескими цитаделями (а ведь там могут быть и их владельцы) — задача непростая, и если их удастся захватить, хотя бы не целиком, а частично, то придется быстренько заново восстанавливать все, что удалось с таким трудом разрушить по дороге внутрь. А впереди ждет Цель, великая и ужасная: заграбастать все печати и решить раз и навсегда судьбу Evil One.

И не надо забывать, что не всегда побеждает самый сильный, иногда судьба вознаграждает хитрых. Умный игрок сможет пробраться незамеченным, залудить могучую диверсию, отвлекающую внимание защитников, и сделать массу вещей подобного рода, вносящих в развлечение приятное разнообразие. Так держать, Legend!

И это — только в одиночной игре. А ведь есть еще и сетевая. Здесь пока больше неизвестного, чем решенного раз и навсегда. Да, каждый игрок контролирует свою цитадель (а как быть, если игроков больше четырех? неизвестно), у каждого цель — собрать четыре печати. Собрал — и решай на здоровье судьбы мира. Хочешь — отпусти Evil One, и... И неизвестно, что произойдет, авторы молчат. А хочешь — запри его навеки и узнай, что будет в этом случае. Я уже предвкушаю. Да-авно предвкушаю...

Black & White

Черно-белые сны

Сначала было только Черное и Белое. Потом появились две картинки. Затем слова. В ход пошли фамилии и награды. Количество картинок несколько увеличилось, но все еще не было достаточным. И тут вступила народная молва. Люди пересказывали одно и то же на разный лад, хотя держались молодцами. И сайт на "флэше" оказался очень красивым. Теперь все знают об этом. Я же хочу помнить только начало. Черное и Белое.

Сайт игры
http://www.lionhead.co.uk/shocked/bw.html
Разработчик
Lionhead Studios
www.lionhead.co.uk
Издатель
Electronic Arts
www.ea.com
Дата выхода
Конец 1999 г.

Олег **Хажинский**

Говорить о Black & White, кажется, уже неприлично. Ждать эту игру просто неостроумно и так же естественно, как дышать и ненавидеть Киркорова. И что самое обидное, Black & White была посвящена стратегическая колонка совсем недавнего номера, в которой автор не пожалел существительных, глаголов и особенно прилагательных из своего скудного арсенала на живописание грядущего чуда от Lionhead в целом и Питера Молиньё в частности.

Повторять все еще раз, если честно, жутко не хочется. В жизни любой еще не родившейся игры наступает определенный момент, когда количество сказанных о ней слов превышает некоторую критическую приторно-сладкую массу, после которой срочно хочется проглотить порцию свежей информации, а то и поиграть в демо-версию. Однако все, что у нас есть, — это несколько новых картинок небесной красоты. Впрочем, есть у нас и слова самих разработчиков — такие правильные и родные (особенно во вновь открывшемся журнальном разделе — ЧИТАЙТЕ ИХ!). Слова о самой загадочной, революционной и ожидаемой игре конца этого века...

Сначала...

...все будет происходить без нашего участия. Спрятавшись от мира в своей магической цитадели, мы сможем часами наблюдать за происходящим на земле. Местные жители, не подозревая о нашем присутствии, будут заниматься своими делами — пахать и сеять, охотиться и ловить рыбу, ходить друг к другу в гости, влюбляться, жениться... Люди будут вести себя естественно, следуя законам своего племени. Сказочную страну населяют японцы, жители Тибета, индейцы, греки, зулусы и даже казаки — со своей культурой, обычаями и... магией.

Графический "движок" позаботится о том, чтобы картина выглядела достоверной. Именно Black & White станет первой в истории игрой, поддерживающей геометрический сопроцессор. Эта новая "фишка" появится в следующем поколении 3D-акселераторов — NV10/TNT3 от nVidia и Napalm/Voodoo 4 от 3dfx — аккурат к концу года. В результате — якобы фотореалистичное 3D и всеобщее благоденствие во всем мире всего за пару сотен баксов. Впрочем, чтобы насладиться всеми красотами Black & White, вовсе необязательно ждать TNT3. Последние картинки из игры демонстрируют роскошный рельеф, архитекту-

ру и спецэффекты. Полный набор современных 3D-фокусов, о которых гораздо точнее и интереснее вам расскажет железный человек Николай Радовский, — мультитекстурирование, bump mapping и так далее, уже сейчас реализованы программистами Lionhead. Без сомнения, мы вправе рассчитывать на нечто выдающееся. Хотя, минуточку... мы опять сползли в область графического иллюзионизма. Давайте вернемся к нашим человечкам...

Дальше

Однажды мы захотим внимания. Мы возведем на земле что-нибудь величественное, и люди вокруг опустятся на колени в немом удивлении. Так будет создан культ нашей личности. Чем больше человек поверят в нас, тем больше магической энергии мы сможем собрать. Магическая сила пойдет на сотворение заклинаний самого разного толка. Магия белая, черная и все, что посередине. Мир вокруг будет преображаться под влиянием этой магии — вы уже читали об этом, и не раз.

Сражения между конкурирующими магами станут основой Black & White, поэтому разработчики не пожалели сил, чтобы сделать магические эффекты по-настоящему впечатляющими. Грозовые облака, закрывающие полземли, ослепительные молнии уничтожают целые деревни, армии скелетов, вызванные магической силой из неведомого мира, сметают все на своем пути, после чего гибнут в страшном землетрясении.

Примерно такую же картину мы могли видеть, скажем, в Populous 3. Однако в Black & White авторы придумали для нас что-то новенькое. Любое заклинание, которое готовит враг, можно отменить или хотя бы как-то скомпенсировать. У игрока всегда будет время, чтобы заметить угрозу и придумать что-нибудь в ответ. Это очень важно. Во-вторых, не стоит забывать о фирменной технологии Gesture Recognition, запатентованной Lionhead. Благодаря этой системе мы можем творить заклинания простым (или не очень) движением мыши. Например, чтобы создать "огненную стену", надо "нарисовать" мышью круг. Программа определит, насколько точно и уверенно было произведено движение, и в соответствии с результатами "выберет" силу и эффективность заклинания. Таким образом, игроку, придется тренироваться в магическом искусстве, изучая новые движения и добиваясь их безупречного выполнения.

Процесс выращивания монстров достаточно подробно описывался в "Личном деле". Если пропустили — рекомендую восполнить этот досадный пробел, потому что жизнь монстров в Black & White и окружающих Интернет-окрестностях потрясающе интересна. Мы же, наверное, остановим свой рассказ на этом месте. Давайте больше не будем "мусолить" Black & White и оставим его на некоторое время в покое. Революции, даже очень хорошо подготовленные, должны происходить внезапно, иначе теряется весь эффект. Скажу честно, мне не нравится шумиха, поднятая вокруг проекта Молиньё. Все это очень напоминает суматоху вокруг Мейера с его Firaxis. Пусть черное пока останется черным, а белое — белым. Ведь краски могут смазаться и останется только один цвет. Серый, как сегодняшнее небо.

Silent Hunter II

Почти как в жизни

Конечно, первый Silent Hunter был и остается отличной игрой; что до меня, так я играю в него до сих пор. Но при всем при этом необходимость в следующем SH явно назрела. Конечно, за период, истекший с января 1996 года, появились всякие "Пентиумы", 3D-примочки и многое другое, что добавило бы сияния оригинальному SH. И если бы только это.

Андрей **Ламтюгов**

Дело в самой истории Битвы за Атлантику. Она развивалась по всем законам компьютерной игры. Было бы странно этим не воспользоваться.

Единственная проблема тут в том, что, согласно исторической действительности, ваш самый главный начальник после войны по приговору Нюрнбергского трибунала загремит на десять лет как военный преступник. Ничего не поделаешь...

Итак, Битва за Атлантику. Все, повторюсь, согласно канонам. По ходу дела растет уровень сложности — от легкого, когда за ночь топятся семь кораблей, до самого сложного — вся Атлантика находится под прицелом союзников, выход в море равносилен самоубийству. Появляются апгрейды — вплоть до сверхоружия в лице лодок серии XXI, вооруженных

Разработчик
Aeon
Издатель
SSI
www.ssionline.com
Дата выхода
Ноябрь 1999 г.

торпедами Т-10, которые, впрочем, так и не успели повоевать (говорят, впрочем, что будет соответствующая читерская опция). Единственное — в конце нет "босса"... Но ничего не поделаешь: на настоящей войне "боссов" не бывает.

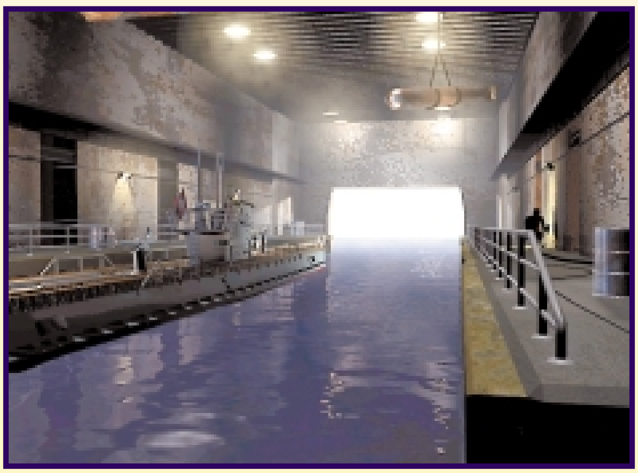
Возвращаясь от военной истории к нашим игровым делам, отметим: именно в таком окружении тот огромный потенциал, который заключает в себе оригинальный Silent Hunter, должен раскрыться по-настоящему.

Это и есть причина, по которой на вопрос о моем отношении к этой игре я отвечаю: жду. Но она не единственная.

Настоящая лодка

Последнее, что сделали разработчики на данный момент, — написали "виртуальный тур". Это было и в первом SH, но то, что появилось сейчас, превосходит его по всем показателям. Экскурсия по трехмерным отсекам с возможностью показа интересных мест крупным планом.

Первую серию консультировал Уильям Грюнер, бывший командир "Скейта". Вторую — Эрих Топп, личный счет 193000 тонн. Тот самый, портрет которого украшал галерею немецких подводников в некогда знаменитой игре Aces of the Deep. Путь команды разработчиков можно проложить на карте. Чикаго — захваченная во время войны и превращенная в музей лодка U-505. Киль — база немецких лодок. Бремерсгафен — сохраненная до наших дней лодка XXI серии. Альтенбрук — военно-морские архивы. Лабо — еще одна лодка, на этот раз серии VII.



Кстати сказать, первый Silent Hunter пользовался бешеным успехом в Германии. Количество продаж там было примерно таким же, как в США. Хотя народу в Америке живет в пять раз больше.

Так верифицировалась техническая достоверность — в дополнение к новым "фичам", например, к вполне самостоятельным отказам разных устройств.

Конечно, дело не заканчивается на вашей лодке. Окружающий мир станет "интерактивней". Куда уж интерактивней? Есть куда, не беспокойтесь. Хорошая жизнь, начавшаяся в первом SH, кончилась. Хотите пролезть во вражескую гавань — извольте просачиваться через минные поля, противолодочные сети и резко поумневшую брандвахту. Разработчики говорят, что не вполне уверены насчет береговых батарей. Не исключено. А как насчет авиационных противолодочных самонаводящихся торпед FIDO? А продвинутых радаров? Японцам такие штучки и не снились. И опять же — никакой отсебятины, все взято из жизни...

Добавим еще пару слов о gameplay. Организация онлайновых "волчьих стай" и взаимодействие с грядущим симулятором Destroyer Command пока что находятся под вопросом. Но мы, согласно приказу начальства, мечтаем, а в мечтах возможно все. Можно ли считать это началом процесса создания "боевого пространства" так, как это пытаются сделать NovaLogic и Jane's Combat Simulations, только в другой эпохе? Почему бы и нет?

Через окуляры

Сказать по правде, я совершенно примирился с тем, что в 688(I) Hunter/Killer присутствует опция 3D view. Да, на настоящих лодках такой нет. Но, с одной стороны, это не дает никаких дополнительных преимуществ, а с другой — добавляет атмосферы.

По графике Silent Hunter точно станет лучшим из подводных симуляторов. Тут у него просто нет конкурентов. По крайней мере на момент выхода. Использовано все, что можно выжать из современных 3D-ускорителей. Впрочем, об этом мы уже писали. Приводя скриншоты и делясь всякими подробностями типа "корабли не будут внезапно выскакивать из тумана". А сейчас, пользуясь случаем, хотелось бы отметить отличную работу художников в том, что не относится к графике in-game. Приведенные здесь картинки появились совсем недавно. Как вам? Мне нравится. В Aces of the Deep было хуже. Безотносительно к разрешению и количеству цветов.

О всяких мечтаниях

Которые в этом номере даже оказались вынесены на обложку. Строго говоря, Silent Hunter II — это не святой Грааль.

Мне немного жутко думать о том, каким мог бы быть идеальный симулятор подводной лодки. Просчет движения субмарины под водой на том же уровне, на каком, к примеру, рассчитывается динамика полета Су-27... вы поняли, где. Полное досье на всех членов экипажа, неважно, сколько их там — 40-50 на лодках времен войны или 120-130 на современных атомных. Со всякими там Expirience и Morale. Список по крайней мере из сотни разных устройств, которые могут отказать — и не обязательно в результате воздействия противника. Полная трехмерность всей лодки, включая и людей на боевых постах — примерно так, как это сейчас делает MicroProse в своем симуляторе B-17 II. Организация единого онлайнового поля боя. Продолжать можно долго...

Долго, но смысл достаточно прост. Достигнуть идеала нельзя, на то он и идеал. Даже если воплотить в жизнь все идеи, приходящие сейчас в голову, вплоть до самых утопических, то сразу после их материализации возникнут новые запросы. Именно поэтому к идеалу можно только стремиться. И можно сравнивать: что-то оказалось ближе к нему, что-то дальше...

Silent Hunter II должен подойти к этому делу ближе, чем все остальное. Вот причина. Конечно, NovaLogic анонсировала Wolfpack II, но что-то не очень я верю в это дело.

Age of Empires II:

Age of Kings

Жанна, турки и Уоллес

По количеству фальстартов AoE2 держит явное первенство — за последние месяцы пираты выпускали ее под видом "Полной CD-версии" раза три. Каждый раз истово клялись покупателям, что теперь-то уж точно всё, конец ожиданиям. Ровно через день после таких выходок к лоткам тянулись скорбные караваны привычно обманутых граждан с просьбой вернуть кровные денежки...

Сайт игры
www.ageofempires.net/aoeii
Разработчик
Ensemble Studios
www.ensemblestudios.com
Издатель
Microsoft
www.microsoft.com
Дата выхода
Октябрь 1999 г.

Андрей **Ом**

Очень интересно, во что же они там играли за полгода до релиза (пока называют октябрь) и за несколько месяцев до начала бета-тестинга? Да что там, некоторые русскоязычные "Веселые Картинки" быстренько разродились разгромными рецензиями, причем утверждали в тексте, что Microsoft (всем три раза ку) самолично прислала им "бету". Конечно. Именную, как маузер Дзержинского. Не побрезгуйте, дескать.

Между прочим

Age of Empires II была признана сайтом Gamestats.com "Лучшей RTS на E3"; впрочем, к таким вещам следует относиться спокойно: после выставки наградами разбрасывались направо и налево. В прошлом году, например, игре перепали одноименные призы от сайтов OGR, Avault и The Perfect Game. Будем надеяться, что на E3'2000 творение Ensemble не получит ничего. По той причине, что игра успеет выйти в свет.

Собственно, об игре известно уже достаточно много: Microsoft, чья зловещая тень нависает над проектом (или озаряет его неземным светом, как кому нравится), мастерски организует подачу информации и прочий PR. Итак, что мы имеем из сладких обещаний?

Уникальные юниты вроде Vikings Longship, которые будут даваться на ранних стадиях игры и идти с нами бок о бок до самого конца, постепенно прокачиваясь до состояния неимоверной крутизны. Самое любопытное, что это собираются увязать с исторической достоверностью (что, вообще говоря, странно: и Age of Empires, и будущий Age of Kings с историей обращаются достаточно фривольно).

Будут также и суперюниты (не путать с уникальными): войска, характерные только для определенной расы, вроде English Longbowman. Здесь очень интересно, что станет с балансом: все-таки семь уже объявленных национальностей, плюс таинственные Raider Civs (кельты, монголы и викинги), плюс недвусмысленное указание на официальном сайте Ensemble на то, что всего народностей будет 13. Дальше — больше? Дальше некуда.

Как будто читая наши мысли, Ensemble успокаивает: их система баланса похожа на StarCraft в том смысле, что, допустим, легкой кавалерии лучше не попадаться под ноги тяжелым пехотинцам, но, в свою очередь, осадным орудиям желательно держаться подальше от легкой кавалерии. Если все это получится — будет гениально.

"Фича" очередная. В зданиях можно будет производить несколько типов юнитов одновременно (кликаем на Archery Range, вежливо просим пригнать троих Skirmishers и троих Longbowmen, ждем результата). Не отходя от кассы, можно назначить им rally point (называется оно по-другому, но мы друг друга поняли, правда?) и даже указать формацию, в которой они туда отправятся. Правда, особо не разгуляешься — лимит населения, 75 человек. Во избежание тормозизма и неразберихи. Вот это они зря...

Очень много внимания уделено разрушению зданий — художники нарисовали по четыре варианта видов: от вполне целой новостройки до дымящихся руин. Если учесть, что здания здесь чудо как хороши и наконец обзавелись реалистичным масштабом, зрелище обещает быть весьма изрядным. Кстати, на стены ставить охрану будет нельзя. Ну и ладно.

Неофициальная информация (наверняка распространенная в виде пресс-релиза с до слез известным логотипом): чтобы пересечь из конца в конец самую большую карту AoE2 средним юнитом, понадобится 12 минут. В AoE: Rise of Rome, как говорят знающие люди, для этого требовалось 8 минут. Верный секундомер "Электроника" уже разогревается в ожидании релиза. Проверим...

Рельеф есть. Его уже можно увидеть даже на скриншотах. О его тактической пользе, правда, ничего неизвестно. Еще мне почему-то интересно, смогут ли юниты перемещаться под деревьями: на картинках сплошные чащи.

Еще зверюшки. По-модному. Волки, птицы, домашняя скотина.

Как выглядит Уоллес?

Если бы в этой игре были русские, то они ездили бы на боевых медведях, пили водку и сражались чугунными балалайками: все народности выглядят крайне лубоч-

ным образом. Если персы — то с боевыми слонами в посудных лавках (ну да, анахронизм, конечно, но не будем придираться по мелочам). Если тевтоны — то агрессивный народец с мощными мечниками. Китайцы, ясное дело, продвинуты в плане науки, ну и так далее. Все это было бы очень скучно, если бы не.

Кампании основаны на исторических фактах, и в миссиях нам дадут порулить Жанной Д'Арк, Чингисханом и Уильямом (жаль, не Марселлусом) Уоллесом. Последний персонаж с особым злорадством упоминается на сайте Ensemble — явный кирпич в огород Braveheart.

От обещанных возможностей уже сейчас голова идет кругом: торговля, дипломатия, ВМС (обещан абордаж!) — это только начало.

Кроме того, для победы не обязательно учинять массовые беспорядки и погромы: возможна (иногда обязательна) Economic Victory и такая опция, как постройка и защита от завистливых варваров Чудес Света. В конце концов, дерево технологий насчитывает более ста веток, и за одну игру открыть все будет физически невозможно.

Значит, будет чем заняться.

Помните, как два года назад на нас паровым молотом обрушились почти в один день Myth, Age of Empires и TA — три RTS-культа, которых, бывает, в год больше двух не набирается? Я с теплотой вспоминаю эти благословенные дни, когда не то что на еду и работу с учебой абсолютно не было времени, а, извините, к телефону подойти не получалось. Некстати случившиеся гости недоуменно звонили в дверь и уходили ни с чем. Видите ли, мне нельзя было отвлекаться — точно просчитанный план начал раскручиваться, приехали баллисты, и осада началась. Вот, сейчас они сделают залп — и пойду открою дверь. Щас-щас, подождите минутку... Эк они. Да сейчас, иду... Черт, откуда кавалерия?!.

Что случилось дальше, все знают. Myth II был тем же Myth, только с перламутровыми пуговицами. TA: Kingdoms оказалась игрой диковатой и далекой от культового статуса. AoE2 — последняя. И, вы знаете, она не подведет.

И все узнают, что не в акселераторах счастье.

А в мощном процессоре и быстрой двухмерной видеокарте.

Interstate'82
Автогрёзы

Должно быть, у вас могло сложиться в корне неверное впечатление, что некоторые сотрудники .EXE ни о чем особо не мечтают, ничего не ждут. Это наглая неправда. В качестве примера привожу первое попавшееся желание. Да, я вижу его!

Сайт игры
www4.activision.com/games/i82
Разработчик/издатель
Activision
www.activision.com
Дата выхода
4-й квартал 1999 г.

Александр **Вершинин**

Скромный VW Golf-IV, кабрио, черного или темно-синего цвета, на широкой низкопрофильной резине 205/80 R15. Внутри турбированный двигатель VR5 объемом 2,3 литра — чтобы ни у кого даже и не возникало желания посоревноваться на светофоре. А сверху... самонаводящаяся турель с крупнокалиберной пушкой (для тех, кто все-таки решил соревноваться), миномет в районе багажника (незаменим в пробках) и, быть может, небольшие ракетные установки на передних крыльях (чтобы с легкостью расчищать завалы после очередного урагана). Все правильно, нас снова понесло в направлении Interstate'82.

I know a shortcut

Проект Interstate'82 необычен во всех отношениях. Для начала мы не очень-то привыкли ассоциировать себя со здоровенным чернокожим афро-американцем, разговаривающем исключительно на гарлемском варианте английского языка. Нет, прикольно, конечно, но понять что-либо удается только с субтитрами. Нас зовут Taurus (Торус) и мы совсем недавно, в 1976 году, удалились на покой. Отставка была вызвана слишком опасными приключениями вместе с американским "белорусом" по имени Groove Champion (Грув), героем предыдущего хита от Activision — Interstate'76. Теперь Groove (не путать со всякими диджеями!) таинственно исчез, возможно, похищен. Поэтому Taurus берется помочь младшей сестричке Champion в розысках растворившегося на широких североамериканских просторах брата.

Доказательство будем вести от противного — когда закричите "противно", игра будет признана ожидаемой. Итак, мы знаем, что I'76 была очень удачным с точки зрения играбельности и культовости проектом. К успеху привели несколько важных факторов. Во-первых, почти идеальное сочетание игрового "движка" от Mechwarrior 2 и стилизованных под достаточно простую графику в игре заставок. Во-вторых, приятный привкус симулятора в изначально action-игре. В-третьих, широчайшие возможности для кастомизации и тюнинга автомобилей. А еще замечательные скриптовые сценки, очень удачный сюжет, роскошный саундтрек, неподражаемые радиопереговоры Грува с Торусом.

И вот только теперь обнаруживается некоторое недовольство большой, жадной Activision результатами продаж I'76. Все не так плохо — иначе бы проект I'82 не увидел свет. Но перед авторами игры поставили ряд тяжелых коммерческих условий. Мол, подстилайтесь под общественность, а не пытайтесь угодить эстетам двадцать первого уровня! В результате злобных зачисток рекламного отдела фирмы I'82 безвозвратно потеряла механика Skeeter'а и даже чудесную полуавтоматическую коробку передач. Точнее, коробка была автоматической, но переключать передачи (нейтралка, передняя, задняя, передняя пониженная) приходилось двумя специальными кнопками. Теперь публика сможет насладиться идеалом квейк- и кармагеддон-управления:

кнопка "вперед" включает Drive, кнопка "назад" — Reverse. Спасибо, что не сделали Strafe!

Funk soul brother

Поклонником фанка Торус может оставаться только в душе. За какие-то жалкие шесть лет ситуация изменилась кардинально: люди слушают Modern Talking, Devo, Duran Duran. На смену нефтяному кризису пришел скандал Иран-Контрас. Американские автомобили сильно сдают в размерах и теряют свою внешнюю привлекательность. Зато некоторые продвинутые личности ездят на Lamborgini Countach и прочих итальянских штучках. В небе над планетой появляются военные спутники, вооруженные тяжелыми лазерами и управляемые дистанционно с Земли. В Лас-Вегасе зреет очередной заговор против всех и вся. Милая сестрица Грува раскатывает на мотоцикле по пустыням вокруг Вегаса.

Несмотря на некоторую смену антуража, авторам вряд ли удастся коренным образом изменить характер самой игры. Разве что теперь графический "движок" Dark Side от Heavy Gear 2 позволяет игроку вылезать из автомобиля, бегать по окрестностям с легким огнестрельным оружием и отнимать чужие автомобили. Здорово? Да не очень. Куда же девать модное мотто "Never get out of your car"? Где романтика принципа жизнь-вне-машины-не-жизнь? В погоне за длинным баксом Activision готова поступиться многими принципами. Например, дизайнеры уровней не стесняются называть некоторые карты "квейкообразными". Противно! Кому хочется ездить по канализационным трубам на машине или петлять по закоулкам шахт? А придется. Противно.

Зато авторы Interstate'82 обещают много нового, совершенно нетрадиционного оружия. С помощью того самого военного спутника некто, нашедший код доступа, может разносить в клочья целые гектары земли. На автомобилях появятся исконно морские приспособления карпуны (не путать с гарпунами!). Carpoon, в отличие от своего морского собрата, несет на себе полезный груз. Скажем, мощный маяк для наведения ракет, электрический заряд, способный на время отрубить все электронные системы автомобиля, или даже солидную дозу кислоты — специально для удаления ржавчины с кузова вражеского авто. Кстати, вещи, подобные кислоте или напалму, считаются оружием долговременного действия. Машина продолжает гореть или осыпаться на глазах у изумленной публики, пока кто-нибудь милосердный не окажет бедняге первую помощь специальной примочкой. Авторы не забыли даже замечательные титановые стержни а-ля James Bond, которые подло пропарывают колеса машин противников, появляясь из осей вашего авто.

Противно!

Впереди более 20 жестоких миссий. Обещанные вертолеты и мотоциклы отменяются — ваше водительское удостоверение разрешает водить только автомобили. "Движок" от HG2 требовал (не рекомендовал, а требовал) наличие 3D-акселератора и как минимум 64 мегабайт RAM. Бегите за покупками, легче уже не станет. А еще поиграйте в Q с одним пистолетом против людей, вооруженных rocket launcher'ами, — умение выживать в такой ситуации может вам очень пригодиться в I'82. Конечно, если не будете беречь любимую машину. Ведь не будете? Так я и знал. Противно.

Prince of Persia 3D
Персидский поцелуй

Как вы думаете, много ли сейчас найдется компьютеров с некупированными PC-спикерами? Спросите, для чего мне вдруг понадобилась эта мерзкая пищалка, больше известная как "писискрипер"? Но ведь я сейчас вспомнил не картинку, не игру, а эти божественные звуки — поскрипывания и пришепетывания, чудесным образом складывающиеся в таинственную и волшебную мелодию, уводящую через пески и восточные города в страну с удивительным названием, насколько чуждым, настолько и прекрасным.

Фраг Сибирский

"О, Персия!.. Умирая под раскаленным небом безжалостной синевы, я готов повторять снова и снова: Персия, Персия... Страна долгих ночей и бесконечных легенд, белых дворцов, где за стеклами витражей обитают сказочно могущественные люди со странными именами, базарных площадей с красными навесами над лотками со съедобной экзотикой и ятаганами великолепной стали. Персия..." Но в действительности ничего этого не было, и ничего такого я не помню. А виновата — мелодия... Мелодия, дворец и... ее лицо. Я вижу картинку...

Сайт игры
www.pop3d.com
Разработчик/издатель
Red Orb Entertainment
www.redorb.com
Дата выхода
Осень 1999 г.

Ничего не было, факт, вся моя Персия — сплошное подземелье, холодное и мрачное, с узкими окошками с резными прочными решетками и голодным блеском железа, означающим лишь одно — смерть. До жути реалистичный перезвон клинков и лязг выскочивших из пола шипов... Но главным было не это, а та невероятная и вместе с тем совершенно естественная ПЛАВНОСТЬ, завораживающая плавность всех движений персонажей, охарактеризовать которую можно только одним словом — человеческая.

Я вспомнил. 89-й год, год, когда на Джорджию спустилась тьма, то есть, я хотел сказать, когда великий пророк Джордан Мехнер явил миру "Принца Персии", первую аркадную игру, которая не была аркадой. Сейчас, во времена гибридов и мутантов уже можно назвать жанр — экшен-адвенчура. Тогда этого сделать было нельзя — и мы играли так, просто, без жанра. Там было все, что только можно пожелать, как в волшебной лампе Аладдина, — Султан, Визирь, Принц, Принцесса... Побег из темницы, карабкание вверх, дворец и, наконец, сладостное отмщение — и горячая кровь Джафара на алчущем клинке. И неумолимый отсчет, что ведут песочные часы упавшими в вечность песчинками, остановится — только тогда, и ни одной песчинкой раньше. Бесчисленные виртуозные дуэли, ни в чем не уступающие поединкам из мехнеровской же "Каратеки" (превзойденной и сгинувшей в неизвестности), были лишь малой частью того танца со смертью, в котором мы кружились — средь ловушек, разрубающих пополам, плит, падающих сверху и предательски проваливающихся под ногами, и пропастей, глубоких настолько, что шипы на дне уже не были и нужны.

Арабские ночи Сибирского Фрага

Потом вышел "Принц Персии-2: Тень и пламя" — уже не наитие, а сознательное тиражирование лучших моментов первой части. "Принц-2" был по-павлиньи красочным, ярким, почти эпически разнообразным. От строгой ограниченной выдержанности тонов не осталось и следа: всей круговерти приключений — где были и прыжок сквозь витраж вперед головой, и кораблекрушение, и полет на каменном пегасе, и магия пламени, и превращение в тень — позавидовали бы старичок Синдбад и его двоюродный братец Одиссей. Но музыка там оказалась уже саундбластерной, а собственно графика и роскошные анимационные вставки — излишне красивыми.

Первый "Принц" был переведен практически на все платформы, претендующие на звание игровых, а второй — достаточно современный, за которым, казалось бы, будущее, — благополучно издох на PC.

Red Orb Entertainment, кусочек достославной Broderbund Software, с завидным постоянством продолжала выпускать "золотые коллекции" и "мечты фаната" — разумеется, "строго ограниченным тиражом! Не проходите мимо!", и в последней "Коллекции" ненароком очутился занятный ролик на тему "Как мы делаем "Принца Персии" в полном трехмере". Это, конечно, не новость. Многострадальный УЧУ писал о Prince of Persia 3D (вообще-то все зовут его просто — POP, но мне жутко не нравится эта аббревиатура из-за созвучия с фамилией солиста Bloodhound Gang) столько раз, что и сам Г-н ПэЖэ не упомнит.

Идея перенести в полный и радостный трехмер классического по всем параметрам "Принца" никогда не находила в моей душе достаточного отклика. Единственная компания, которой удался эксперимент такого рода, это Shiny со своим MDK. Да и то — "Червяк Джим" — это один калибр , а "Принц" — совсем, совсем другой.

Восток есть восток

В любом случае ностальгия с нечеловеческой силой влечет обратно, в Персию, в двенадцатое столетие, в мир Тысячи и Одной Ночи — не только меня, но и всю команду Red Orb. Возможно, ими движет благородное стремление реконструировать, тщательно и вдумчиво воссоздать по элементам волшебство оригинала, а может — просто по-быстрому огрести фанатских деньжат и высшие строчки в чартах, пойдя по протоременной дорожке бесчисленных ремейков Myst'a, принадлежащего все той же Broderbund.

Хочется, конечно, всем сердцем верить в первый вариант, но рой сомнений, изводящих меня, точно июльские слепни, не позволяет с негодованием отвергнуть второй. Просто вся натура, поддаваясь естественному инстинкту сохранения системы внутренних ценностей, претендующих на звание вечных, восстает при виде нагло-полигонистых скриншотов нового "Принца".

Восток, как известно, дело тонкое, а перенос плоской неаркадной аркады в неуютный мир экшена и TPS требует еще более тонкого, почти ювелирного подхода. Первый вопрос, который у меня возникает, это та самая ПЛАВНОСТЬ движений. Точнее, даже не плавность, а человечность. Пожалуй, единственная игра в 3D, которая более-менее адекватна анимации "Принца", — это "Теккен-3" на PlayStation. Но, кажется, в Red Orb понимают, насколько принципиально важное значение имела пластика курносого героя, и подходят к проблеме всерьез. Между прочим, среди "идейных вдохновителей" они ставят исходного мехнеровского "Принца" впереди и Thief'a, и Quake'a, и Soul Blade'a, и второго "Еретика". Сам маэстро Джордан, кстати, хоть и подвизается в скромной роли "соавтора сценария", принимал в разработке почти-непосредственное-участие. По крайней мере исполнительный продюсер Prince of Persia 3D Эндрю Педерсен в этом клянется и божится. Отлицензированный "движок" NetImmerse 3D и должен вроде бы придать те самые живость и лоск неуклюжим, ходульно-трехмерным персонажам. Инверсная, понимаете ли, кинематика.

Вторая проблема — подбор уровней. Я, разумеется, не настаиваю на том, чтобы все действо по-прежнему разворачивалось в одних катакомбах. В конце-то концов, тягучий, почти что статичный сюжет первого "Принца" (помнится, с трехсекундными вставками между некоторыми этапами. Даже не роликами, а просто крохотными сценками: ожидающая Принцесса, мрачный Джафар... И с часами — песочными часами, делающими время реальным) не может спорить по завлекательности с лихим буйством истории второго. И в POP 3D (прости, Джимми) традиционный побег из подземелья будет только началом дальних странствий. Роскошный дворец сменит суперэкзотика — парящие в облаках руины города джиннов или гиган-

тский воздушный шар, летящий над морем в сторону звезды по имени Солнце. Словом, всеми силами поддерживается фантастическая атмосфера в духе профессиональной создательницы мыльных опер мадам Шахразады.

Всего "окружений" семь. Что характерно, для каждого из них написана отдельная музыкальная композиция с четким персидским "акцентом". А уровней пятнадцать — причем таких громадных, что прохождение любого из них, по идее, должно занять столько же времени, сколько расправа над всем "Принцем" номер один. Мерзкий внутренний голосок нашептывает: гигантомания, однако... Да еще все подземные и мрачные коридоры затянуты каким-то мерзким зеленым туманом... Новые технологии, так их растак. Водопады, чадящие факелы, разноцветные солнечные лучи, падающие сквозь витражи... Спецэффекты, одно слово. Правда, можно надеяться, что красные орбовцы сдержат свои обещания насчет полного и адекватного взаимодействия Принца и всех деталей окружения. Ну, все те же сначала противно ухающие, а потом проваливающиеся плиты, шипы и колья, со скрежетом выдвигающиеся из стен и пола... Кстати, в "Принце" обычном была еще и такая фирменная мехнеровская черта, как предельная натуралистичность в изображении смертоубийств. Не просто потоки КРОВИЩИ, хотя ее, родимой, тоже хватает, а именно отточенное балетное изящество умирающего лебедя. Даже в The Last Express жуткое зрелище Кэта с глоткой, распоротой изогнутым ножом Весны, пронимало до самого костного мозга. Можно ли такого эффекта добиться в 3D — вопрос спорный... Пока что ни у кого не получалось. Может статься, парни из Red Orb будут первыми — если захотят захотеть, конечно.

Меч и бутылка

Soul Blade, наверное, единственный приличный трехмерный файтинг с оружием, выше упоминался, как вы догадываетесь, вполне умышленно. Среди "идейных вдохновителей" он значится по той простой причине, что захватывающие дуэли с применением всего-навсего двух клавиш — удара и блока — остались в плоском прошлом. В трехмере народу требуется что-нибудь погорячее. И, как следствие, команда м-ра Педерсена по уши увязла в работе над моделью фехтования, которая была бы настолько же простой, насколько и реалистичной. Практически не сопрягаемые параметры... На ум приходит разве что Die by the Sword, но "простым" тамошнее стальное вышивание крестиком назвать язык не поворачивается. Навряд ли POP 3D пойдет по этому пути. Но, в принципе, Эндрю ведет речь о вполне жизненных тактике и стратегии поединка, где быстрая реакция важна не менее, чем точность, хладнокровная выдержка и верный расчет времени. Ключевым элементом должен стать нехитрый прием, популярно описанный еще в "Книге Пяти Колец", — несколько обманных финтов, заставляющих оппонента ударить и раскрыться, затем блок и быстрая контратака.

Вот правильный ход: с целью усиления эффекта дежа-вю начало POP 3D будет точь-в-точь соответствовать первому уровню POP'а мехнеровского. То есть Принц находится в том самом каменном мешке на том самом дне того самого глубокого дворцового подземелья, без признаков оружия и сознания. По словам очевидцев, процесс побега из камеры и захвата меча тонок, изящен и остроумен — словом, великолепен. На этом все очевидцы умолкают и начинают непристойно хихикать. Садисты.

Ну, старый добрый и верный меч — это понятно. Чуть менее понятны еще два заявленных образчика персидских боевых искусств: посох и парные клинки. Первый представляет собой железный прут, заключенный для удобства в легкую деревянную оболочку. В сложенном виде длина его равна трем футам — то есть что-то порядка девяноста с лишним сантиметров. Фокус в том, что железная часть может выдвигаться из деревянной, и вся конструкция становится чуть ли не двухметровой. Представляете, какие возможности открывает такой трюк в разгар схватки, когда противники изучили друг друга и все решает один неожиданный удар? Главные отличия меча от посоха — скорость движения и радиус поражения. Кроме того, у палки, как известно, два ударных конца, и заблокированную атаку при необходимости можно тут же, не отходя от кассы, повторить. Пара изогнутых ножей еще мобильнее, чем меч, но работать ими придется лишь в самом-пресамом ближнем бою, почти в клинче. Обещают даже возможность атаковать в двух направлениях одновременно, равно как и исполнять смертельно опасный удар во вращении.

Кроме того, известно, что вся магическая периферия в "Принце" достигается одним-единственным способом — путем принятия на грудь. Пресловутые potion'ы с узким горлышком исчезнуть никуда не должны, и, будем верить, как и прежде, Принц после трудного боя будет радовать нас веселым бульканьем опустошаемой с чудовищной скоростью емкости.

Так, кажется, с основными составляющими — анимацией, уровнями и фехтованием — определились. Предпоследний вопрос, который меня волнует в связи с трехмерностью нового "Принца", — это такая хитрая вещь, как камера. Сказочные "все-вокруг" и пластика гибнущего героя хороши тогда, когда их более-менее видно. Поскольку авторы из Red Orb — разумные люди, им и в голову не приходила предательская мыслишка оснастить POP'а камерой, плывущей за чьим-то там загривком либо мускулистой спиной. Собственно, при таком подходе от "Принца" в игрушке осталось бы одно только название. Там ведь не было столь же ненавистного и приставочного изобретения, как сайд-скроллинг! Нет, в POP 3D все должно демонстрироваться со вполне кинематографичных фиксированных ракурсов, воскрешающих в памяти четкую смену картинок. Вопрос только в том, как эти ракурсы сопоставить должным образом.

На данный момент POP вот-вот должен попасть под пресс бета-тестирования — а бета-тестеры эти, доложу я вам, такие зверюги, что... Разработчики легкомысленно решили, будто самые чудовищные проблемы, которые у них были, преодолены, а пропасть между городом и деревней стремительно сокращается. То есть "ждать осталось не так уж долго" — звучит куда лучше, чем грозный "конец третьего квартала".

И остается самый последний вопросец: получится ли, а? Хочется, как говорится, верить... Верить, что вместе с Персией вернется мелодия, которую мы помним.

Battlezone 2
Другой космос

Кто сфотографировал Армстронга, покидающего лунный посадочный модуль? Майор Краснознаменных Космических войск Анатолий Васильевич Кожедуб-младший. Фотография была сделана при помощи аппарата "Смена 8М" с 80-кратным оптическим увеличением и цифровым стабилизатором изображения, а затем по дипломатическим каналам передана в NASA.

Сайт игры
www.pandemicstudios.com/bzii/index.html
Разработчик
Pandemic Studios
www.pandemicstudios.com
Издатель
Activision
www.activision.com
Дата выхода
Лето 1999 г.

Олег **Хажинский**

История противостояния русских и американцев на естественном спутнике Земли страдает прогрессирующим склерозом. Многие из вас проживут жизнь в гордой уверенности, что первым человеком на Луне был выходец из Кардымовского района Смоленской области, а пресловутый "лунный камень", до сих пор составляющий гордость коллекции Оружейной палаты, не был выкраден сотрудниками израильской разведки "Моссад". Между тем, правда существует. Иногда отдельно от официальной реальности, иногда параллельно ей, иногда перпендикулярно, но никогда — вместе. Именно поэтому Джонатан Бердсли (Jonathan Beardsly), первый человек в космосе, но далеко не первый человек на Луне, умер в 1975 году сумасшедшим стариком. Непризнанный и непонятый, обманутый нацистским правительством, преданный коллегами по работе, он стал заложником собственной гениальности. Подробнее об этом вы можете почитать в сети Интернет по адресу: www.pandemicstudios.com/bh_beardslybio.htm.

Мы же оставим эту жестоко избитую тему, чтобы поговорить о действительно интересных вещах. К примеру, о Battlezone 2.

Отношение ко вторым частям у нас никогда не было однозначным, хотя на самом деле все абсолютно просто. Если рецензент в свое время оказался раздавлен гусеницами оригинального творения, вторую часть он будет ожидать, как минимум, с трепетным вниманием. И наоборот, если танк проехал мимо или вдруг оказался оснащен колесами низкого давления, то описание второй части начнется словами вроде: "Еще одна поделка в тщетной попытке заработать на нас с вами лишнюю пару баксов". Battlezone в свое время снискала популярность у "широкой зрительской", хотя многие предпочли игре аркадный и куда более веселый Uprising. Для меня же эти игры — как небо и земля. Uprising — жертва обратной реконструкции, игра целиком искусственная, сшитая из лоскутов популярных тканей грубыми нитками простенького сюжетца. Battlezone — нечто более сложное и талантливое. В игре была тайна и был сюжет, Луна, Марс и Европа, звезды на скафандрах и остатки древней цивилизации. Сохранит ли Battlezone 2 обаяние оригинала? Похоже, что да.

То немногое

То, что мы знаем о последнем проекте Pandemic Studious, можно уложить в три абзаца сухого текста. Фирменный сайт игры до последнего времени не хотел делиться информацией, и еще недавно "три новых скриншота" были сенсацией. Разработчики намеренно поддерживают вокруг игры атмосферу секретности, помещая на сайте загадочные тексты про первого англичанина на Луне вместо картинок и длинного списка "features". Последний, впрочем, уже давно скомпилировали фанаты игры, собрав информацию по крупицам из всевозможных чатов и редких публикаций.

Итак, самое главное: BZ2 движется в сторону action. Управление "от третьего лица" уйдет в прошлое, а поле боя мы сможем лицезреть исключительно сквозь лобовые стекла многочисленных космических аппаратов, в крайнем случае — через поцарапанное стекло собственного скафандра. Это не значит, что во второй части мы не сможем командовать войсками или вообще думать. Совсем нет. Просто теперь для того чтобы создать новый дизайн танка, придется самолично подъехать к зданию фабрики на "попутке", вылезти из нее и зайти в шлюзовой отсек. Карта, полученная со спутника, ждет нас отныне исключительно в командном бункере, и не доступна в кабине истребителя. Ежели интересно — пожалуйста, подъезжайте. Соответственно, если родилось желание пострелять из лазерной пушки, что установлена в пяти километрах севернее по ущелью, придется и туда смотаться. Надеюсь, идея ясна? Со своей стороны могу только приветствовать такой подход — это еще один шаг в сторону реализма. А бонусы и апгрейды... наши корабли теперь научатся "кушать" сами, без специальной указки. Ну не прелесть ли!

Сюжет

Как водится, скрыт в тумане. Похоже, американцы и русские объединились, а в качестве врагов выступают некие скионы, представители древней цивилизации, которые "всего лишь хотят обрести свой дом". Спутник-разведчик, посланный нашими учеными к звездам, подозрительным образом замолчал, и руководство посылает "нас" разобраться. Результат — восемь новых миров внутри и снаружи Солнечной системы, более 30 юнитов, 25 разнообразных типов вооружения, честная физика и новый "движок". Вопрос, заменят ли нам АК47 на базуку, пока обсуждается, но время действия, между прочим, 1999 год.

Графический engine, как вы поняли, будет переделан. Извиняюсь, уже переделан. По заверениям авторов, рельеф станет еще рельефнее, а детали — де-

тальнее. Произвольные графические разрешения, мультитекстурирование, 24- или 32-битный цвет на выбор, чумовые спецэффекты — и при этом, разумеется, Pentium 166 и 32 Мбайта памяти в минимальных требованиях. 3D-акселератор, само собой — нужен. Деревья, дома, мосты, какие-то подозрительные "местные формы жизни", все это должно несколько оживить аскетичный, по мнению разработчиков, мир BZ2. Что более важно, каждое небесное тело, на поверхности которого проходит действие, вносит коррективы в поведение летательных аппаратов. Проще говоря, в BZ2, как и в первой части, останется "честная" физика. Мало того, что каждое из 30 технических средств будет обладать собственным характером, этот самый характер окажется разным на Луне с ее шестой частью "же" или каком-нибудь там Юпитере. Даже мы сами, передвигаясь на собственных ногах (а делать это во второй части, похоже, придется чаще, чем в первой), почувствуем разницу.

Управление большими соединениями от первого лица не должно стать сложнее, чем в оригинальной игре. Кроме того, по слухам, AI будет на порядок умнее, и наши подопечные еще порадуют нас забавными трюками. Они научатся "стрейфиться", как мы, люди, и вообще с боевым опытом пилоты будут действовать куда адекватнее ситуации, чем в первых боях. В качестве примера авторы приводят следующий факт — завидев большое скопление вражеских сил, пилот наплюет на приказ и скроется за ближайшим валуном.

Многопользовательский режим, столь незаслуженно проигнорированный нами в первой части, в BZ2 станет значительно привлекательнее. Вместо флагов мы сможем разукрасить борта наших аппаратов самодельными "скинами", а вместо того чтобы убивать друг друга — сконцентрировать огневую мощь на компьютерном противнике в командной игре. Говорят, не исключен вариант многопользовательской резни, аналогичный Team Fortress. Игроки объединяются в команды и каждый занимается исключительно своим делом. Один строит, другой ломает, третий — контролирует процесс. Чур, я третий.

Planescape: Torment

Спаси и сохрани

Planescape: Torment можно назвать проектом, который редакция .EXE (почти вся!) почти ждет. Как это "почти"? Ну, опрокинув очередную кружку горячего глинтвейна и разухабисто крякнув, лучшие УЧУ-умы иногда замирают на несколько секунд. Зоркие очи экзешника затуманиваются, тело превращается в подобие соляной статуи. Тишина.

Сайт игры
www.planescape-torment.com
Разработчик
Black Isle Studios
www.blackisle.com
Издатель
Interplay
www.interplay.com
Дата выхода
1 октября 1999 г.

Александр **Вершинин**

На взгляд непросвещенного незнакомца это обычная попытка проследить мысленным взором замысловатый путь огненной пряной жидкости вниз по пищеводу тракту. Но я знаю по себе — в подобные моменты авторы ждут. Подождут немного — и возвращаются обратно к нормальной жизни.

Общительная "БГ"

После пятой кружки я понял, что уже в третий раз подряд подождал Planescape: Torment. Еще два раза пришлись на Diablo 2, которую мы еще на прошлой неделе долго поджидали вместе с Господином ПэЖэ. После того как ПэЖэ свалился под стол, а ваш покорный слуга проикал полчаса без перерыва, ББ наложил вето на совместное ожидание игр смешанных жанров.

Вы спросите, что хорошего может быть в Planescape: Torment. Игрушка изготовляется на engine' от Baldur's Gate, а значит, в полной мере обладает всеми недостатками родителя. Так, боевую систему игры сложно как-нибудь изменить. Система пауз и незамысловатого поочередного обмена ударами остается в силе — равно как и вынужденная необходимость строить карты из отдельных зон. Как ни крути, из "движка" не вырежешь ни опору на рисованные задники, ни двумерные спрайтовые модели PC и NPC. Кое-что от BG неизбежно должно будет остаться в Planescape: Torment.

Смотреть с надеждой в будущее проекта заставляет совершенно несерьезный настрой авторов. Ребята не чувствуют абсолютно никаких угрызений совести, наворачивая в Planescape такое, что приверженцу истинного фэнтези может присниться только в кошмаре про симуляторы атомных подводных лодок. Вы удивляетесь? Зачем? Лицензия обеспечивает Black Isle неограниченными правами на бесконечное множество измерений, которое и называется Planescape. А раз количество миров безразмерно, то рано или поздно найдется именно такой, какой в своем свободном творческом полете малюют разработчики Torment. Простейшее математическое рассуждение — такому учат еще в средней школе.

В рекламной кампании PS:T есть несколько особо привлекательных моментов. Самым сладким является обещание позиционировать игру ближе к Fallout, нежели к BG. Бесчисленные фанаты Chosen One тут же закричат "да здравствует сюжет" и окажутся совершенно правы. Если все получится, Planescape будет значительно более насыщена диалогами, сумасшедшими болтливыми NPC, всевозможными путями разрешения квестов. Разумеется, такие чудес-

ные песни не могут не взволновать ролевика со стажем. Только не все сразу! На вопрос “будет ли Бозар”, отвечаю твердым “нет”. Power armor переименуют и наделят собственным разумом, бывшая лазерная винтовка начнет ревновать к гатлинг-гану и бороться за место в вашей руке, а от верного напарника останется один череп, впрочем, очень самостоятельный и не в меру саркастичный. Добро пожаловать в сумасшедший дом, Nameless (Chosen) One.

Когда поют пожитки

Если какой-нибудь психиатр задумает поиграть в Planescape: Torment, мне будет искренне жаль авторов игры. Все они заочно получат бесплатную путевку в гостиницу “Алексеевская-Белостенная”, что неподалеку от дорогой УЧУ-редакции. Тоже неплохой вариант — будет удобно брать интервью.

Взять хотя бы такую малость, как обладающие интеллектом вещи. Оказывается, разработчики игры уже давно хотели где-нибудь пристроить свою задумку. Вместо обычного набора напарников (на самом деле не вместо, а скорее в дополнение к нему) игроку предлагаются излишне горячие, но не всегда уверенные в своих силах мечи и булавы, депрессивно-суицидальная spellbook, реагирующий на каждый удар щит или, скажем, сапоги, начинающие издавать возмущенные крики как только вы попытаетесь прогуляться в них по грязи или болоту. Между тем, ваш любимый меч вполне может отказаться продолжать сражение, заявив, что не вполне уверен в победе и вообще — партии лучше делать ноги. Щит может жаловаться на головную боль после особо тяжелого удара по нему. Говорю же — дурдом. Но он мне по душе. Вы не поверите, но я живу в предвкушении эстетски-интеллектуальной беседы о бесконечности миров со своей доблестной латной перчаткой. Да, я знаю, что “Алексеевская” в той стороне. Но оцените и другое — наконец-то мы все сойдем с ума.

Доблестную армию ваших безумных спутников гармонично дополняют такие типы, как Morte, Fall-From-Grace (это имя!), Nordom и Vhailor. Вероятнее всего, о Morte вы уже слышали много хорошего. Он представляет собой жизнерадостный левитирующий череп. Без какого-либо следа конечностей, ребер или позвоночника. Morte происходит из измерения живых энциклопедий, так что у него всегда найдутся пояснения к любым событиям. Проблема лишь в избыточном пристрастии черепа к острому словцу — за что он, собственно, и был изгнан из родных мест. Теперь он является бессменным спутником Nameless One, приканчивая противников критическими замечаниями по поводу их внешнего вида или происхождения их родни.

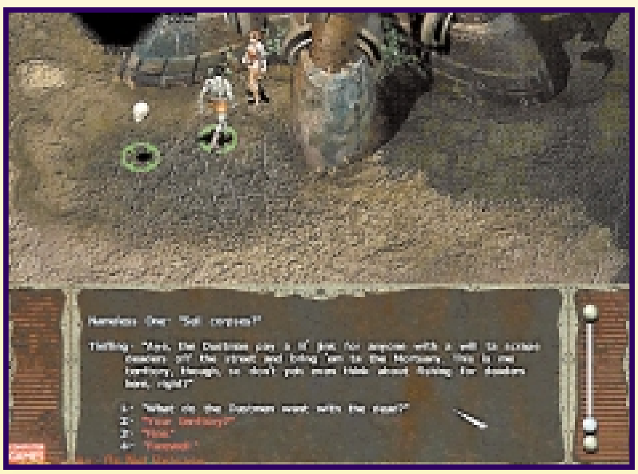
Словосочетание “пуританский суккуб” уже само по себе звучит достаточно колоритно, и это дает мне право не описывать целиком чудесное создание по имени Fall-From-Grace. Просто дождитесь релиза. Что касается существ по имени Nordom и Vhailor... Этих изображать еще сложнее. Понимаете, первый является просто сложным нагромождением геометрических фигур, вооруженных арбалетами. Второй же, на взгляд со стороны, выглядит самостоятельным набором лат без хозяина внутри. Огромный топор прилагается. Давайте будем терпеливыми и ограничимся лишь самой краткой информацией о Vhailor: когда-то он был живым существом, жизнь которого была без остатка посвящена поддержанию высшего порядка и наведению повальной справедливости. Собственно, Vhailor оказался настолько привержен своей цели, что не заметил как умер. Теперь от него остались лишь кольчуга, оружие и ужасный характер. Не дай бог, он узнает, что Nameless One когда-то мог быть преступником!

Вечное веселье

Nameless One — это вы. Он не знает ни своего имени, ни семьи, ни возраста. Он бессмертен, так что ему, по-хорошему, наплевать. Когда его в очередной раз приканчивают (поверьте, это очень непросто), Nameless One просто просыпается где-нибудь в другом месте с девственно чистой памятью. За время своей длинной насыщенной приключениями жизни наш герой успел побывать хотя бы на двадцать пятом уровне каждого AD&D-класса — теперь он будет вспоминать. Генерацией персонажа в Planescape: Torment служит сама игра. Интересуетесь магией? Поговорите побольше с теми, кто практикует ее. Быть может, в вашей дырявой, как решето, памяти всплывет парочка таких заклинаний, которые даже не снились этим корявым седым дедам в разноцветных хламидах. Или покажите несколько интересных приемов учителю фехтования, которого только что наняли, дабы хоть чуть-чуть поднять свой fencing skill. Память — любопытная штука.

Кроме того, совсем недавно Black Isle/ Interplay раскрыли еще один небезынтересный момент PS:T. Авторы проекта умудрились воплотить в виртуальную жизнь систему Factions, религиозных культов Planescape. Идеология вселенной Planescape гласит: любое верование имеет право на существование, и чем больше последователей культа, тем вероятнее реальное существование объектов их поклонения. Godsmen верят, что каждый человек может стать богом. Dustmen отрицают жизнь как таковую и считают, что настоящее существование начинается после смерти. Последователи Society of Sensation пробуют на зуб все-все-все: любовь, ненависть, добродетель, порок, сострадание, безумие, одержимость и так далее. И получают от этого сильный кайф, кстати.

Nameless One может выбрать один из культов, если захочет. Принадлежность к тому или иному общественному движению гарантирует развитие совершенно новых возможностей и умений, появление новых боевых приемов или могучих заклинаний. Разумеется, попутно вы наживаете себе новых врагов, получаете уникальные квесты и вспоминаете очень интересные подробности из собственной жизни.



Почти любовь

Описывать маленькие, чертовски привлекательные моменты Planescape: Torment так же приятно, как просто читать о них. Кажется, эта игра может стать Событием. Как это когда-то произошло с Diablo, Fallout, Baldur's Gate и очень многими другими. Мне почти нравится думать, что Torment надо бы подождать. Но из глубин сознания титаническими буквами всплывает философское "Поживем — Увидим", и взбаламученная фантазия запихивается на свое укромное место в отдаленных областях черепушки. Finita. Релакс.

Dark Reign 2
Нет повести печальнее

Честно — я не знаю, на что они рассчитывают и какие козыри прячут в рукавах. Если, конечно, прячут. Да нет, они же не дети и не глупцы (и даже не глупые дети): сейчас Первые Полностью Трехмерные превратились из перспективного жанра в нечто жалкое и заведомо убыточное. Любая игра без тяжеловесной лицензии наперевес (можно Battlezone, но желательно Star Wars), сопровождаемая дружескими пинками прессы, бодро отправляется в морг. Не успев родиться.

Сайт игры
www.pandemicstudios.com/dr2/index.html
Разработчик
Pandemic Studios
www.pandemicstudios.com
Издатель
Activision
www4.activision.com
Дата выхода
Осень 1999 г.

Андрей **Ом**

Видите ли, Dark Reign — немного не та игра, продолжение которой вы купите на последние деньги, пройдете три раза вдоль и поперек, создадите собственный Mission Pack, а потом снимете ботинки и лыжи. Задуманный и раскрученный как проект класса "А", он быстро скуксился, так и не вызвав ожидаемого энтузиазма. Как сейчас помню — в то далекое время людские умы больше занимала почему-то возмутительно-аркадная Dark Colony (помните?), а Умный, Красивый И Открытый Для Творчества DR стоял в стороне и шумно скрежетал зубами. Трехмерному сиквелу (точнее, это приквел, но не суть) придется начинать почти с нуля, проталкиваться и огрызаться на молодых собратьев, не отягощенных тяжелой наследственностью. Входить, если угодно, не в окно, а в порядке живой очереди. Кое-что, впрочем, мы уже писали об этом в .EXE #6 сего года.

Происхождение видов

Странным образом все трехмерные RTS, унаследовав от своих плоских предков многие их проблемы, страдают одними и теми же детскими болячками: страхолюдностью ландшафта, своеобразным образом мыслей юнитов (проще говоря, все они отчаянно тупые — трех измерений для чугунных мозгов пока явно многовато) и свирепыми тормозами. Это не говоря уже о неуемном рреволюционном пафосе, неизменно корявом сторилайне и прочих мелочах жизни. Более того. Сейчас я скажу вам страшную вещь. Не курить, пристегнуть ремни.

Все до единой Первые Полностью Трехмерные стратегиями не являются. Юниты передвигаются преимущественно толпами (Machines, Warzone 2100, далее везде), при виде которых любого военачальника хватил бы апоплексический удар, ни о каком тактическом планировании не может быть и речи: заметили врага — ринулись в бой стенка на стенку. Да, возможно, это action с элементами: все более-менее красиво, динамично и наглядно. Но экшенам место в соседнем разделе, куда в свое время был сослан Uprising 2 (к нему мы еще вернемся), а мы здесь занимаемся серьезными вещами.

Самое любопытное, что до недавнего времени мы имели дело только с первой волной 3D RTS — цифры "2" ни в одном названии пока не было. Вспомните рецензии на Battlezone и первый Uprising: мы были раздавлены, деморализованы и смяты. Мы не знали, что делать и куда бежать. Мы плевали на красоты и предпочитали играть при помощи уродливой тактической карты — так хоть что-то было понятно. Теперь-то ясно, что это были первые неумелые шаги Армстронга по Луне, и печально, что больше такое не повторится. В Cyclone/3DO сделали примерно то же самое: задвинули революционных матросов vs. империалистов, притянули за инопланетные уши стрёмных Чужих и поторопились с сиквелом, превратив его в презренный action. Rest In Pieces...

Dark Reign 2, несмотря на свое темное прошлое, будет именно новым поколением. Один дурной знак уже есть — ррреволюцию убрали и отсюда. Не будет ненавистной империи и не менее ненавистных (ей, империи) повстанцев. Такое, право слово, впечатление, что Большой Брат бдительно следит за всеми игросценаристами. Или это политкорректность теперь такая... Но мы все равно с трепетом ждем, что же в конце концов вылупится.

Страшное дело

Похоже, Pandemic решила вставить сюда все, до чего дошла человеческая мысль в трехмерных и прочих RTS. Первая значимая feature — смена дня и ночи (все, конечно, знают, что до сих пор эта очевидная штука не использовалась совсем или использовалась довольно вяло). Время суток придется учитывать: одна из воюющих сторон, Tribe, обожает ночные партизанские вылазки, а вторая ("more robotic and metallic", как говорят сами девелоперы) непонятно почему предпочитает дневной свет. Вроде железкам все равно... Кстати, одна из сторон носит гордое имя JDA. Это, значит, такой привет братской фирме Westwood от благодарных поклонников.

Что касается особо больного места, искусственного интеллекта... В недавнем интервью ответственный за эту часть труженик Pandemic надувал щеки, разводил руками и вращал глазами, давая понять, что не извольте сомневаться, такого AI свет просто еще не видывал. Дескать, он лично создает многоканальную систему (наконец-то мы узнали, что это значит): на одном уровне AI работает над общей тактикой, на другом — над взаимодействием групп, успевая при этом еще и надзирать за поведением каждого отдельно взятого солдафона или танка.

Карты местности. Местный дизайнер говорит, что cool factor (еще одно модное у разработчиков словцо) строго обязателен. Что миссий со строительством и миссий seek & destroy будет приблизительно поровну, и одна интереснее другой. Что рельеф и его роль будет заметнее, чем где бы то ни было: солдаты смогут прятаться за холмами, а оборонительные сооружения будет лучше возводить на возвышенности. Что в реках будут таиться броды, и их можно будет найти, причем переправиться на другой берег смогут только пешие юниты.

О спецэффектах нечего и говорить — все будет на уровне, заметим, правда, что на некоторых шотах происходящее напоминает этакий цирк-шапито, а пробегающий мимо солдат явственно похож на балаганного клоуна, переодевшегося римским легионером. Ладно, будем считать, что показалось. Кстати, пикантная подробность: столь нелюбимых в народе кубических рамок на юнитах не будет. Их место займут этакие зеленые окружности под ногами у облагодетельствованных нашим вниманием подчиненных. Ну и ничего хорошего.

Еще впервые в истории жанра (или я ошибаюсь?) будет полноценный морфлот и подводные лодки. Интересно, масштабы будут соблюдены?..

Кстати, совершенно точно ясно одно — Pandemic срочно нужен толковый дизайнер. Пусть дадут объявление в “Из рук в руки”.

И?

Сразу бросается в глаза отсутствие пафоса — неужели трехмерные RTS наконец повзрослели? Неужели они теперь не будут, брызжа слюной, кричать о своей исключительности и займутся делом? Очень хотелось бы, честное слово. У DR2 хорошие шансы.

Force Commander

Последняя полностью трехмерная

Когда я пишу эти строки, карман и душу греет билет на евразийскую премьеру “Эпизода I” (ККЗ “Пушкинский”, ряд 20, место 40 — ближе не было), а глаз радует глянцевая коробочка с вожделенным Star Wars Insider’s Guide, которую с превеликим трудом удалось умыкнуть из легендарного редакционного серванта. От “Звездных войн” никуда не деться, они форевер.

Сайт игры
www.forcecommander.com
Разработчик/издатель
LucasArts
www.lucasarts.com
Дата выхода
Осень 1999 г.

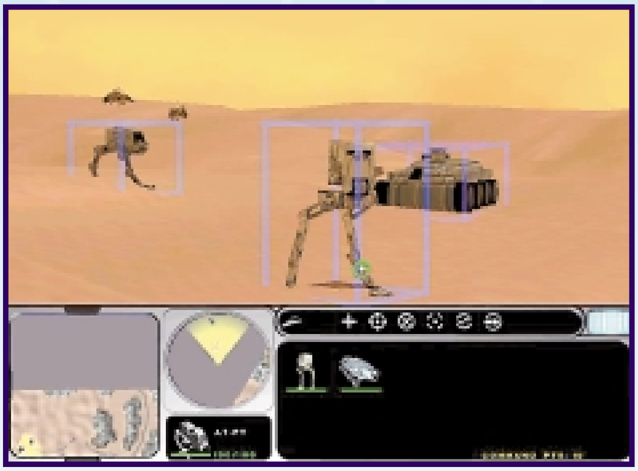
Андрей **Ом**

Двадцать лет назад Лукас заново изобрел кино. Между ним и братьями Люмьер можно ставить знак равенства — наверняка на первых сеансах “Звездных войн” в 1977 году люди вскакивали с кресел, опасаясь, что высокотехнологичный космический экспресс прибудет не на вокзал “Виктория”, а прямиком с экрана ввалится в зрительный зал.

Киноманифест

Итак, что понадобилось для создания главного культа столетия, кроме спецэффектов? Берем много эстетики вестерна (на англоязычного и в особенности американского зрителя она действует на подсознательном уровне) и переносим ее в далекую-далекую галактику: многочисленные “плохие парни”, главный из которых одет в непременный черный плащ, обаятельный герой, у которого имеется большой черный пистолет и некоторые разногласия с законом (никто уже не будет спорить, что персонаж Харрисона Форда просто украл фильм у всесторонне положительного Люка Скайуокера). Дальше. Чтобы дать критикам пищу на долгие-долгие годы, добавляем самурайскую эстетику Куросавы, для чего используем совершенно уникальные световые мечи, родовое оружие рыцарей-джедаев. Здесь аналогии настолько очевидны, что продолжать, в общем-то, и не нужно. Звездная катана — благородное оружие, поединки между добром и злом ведутся исключительно на мечах, и о том, чтобы без лишних слов пристрелить Дарта Вейдера, не может быть и речи: шипение lightsaber, искры во все стороны — только так сражаются космические самураи. Враждебный сегун в боевой маске Дарт Вейдер, и всякое такое. Последний император Палпатин. Классика в чистом виде.

Третий ингредиент — волшебная сказка. Лукас сам говорил в многочисленных интервью, что Wizard of Oz вдохновлял его совсем не в последнюю очередь. Деревенский мальчонка Люк Скайуокер, пустынная планета



Татуин (нисколько не удивлюсь, если эти эпизоды как раз и снимали в Техасе), своеобразный ураган в виде имперских stormtroopers, унесший мальчонку к звездам и к новой жизни всегалактического героя. Только ураган, как это обычно и бывает, оставил приемных родителей Люка в виде трудно опознаваемых трупов, а скрывавшийся под маской Великий и Ужасный Вейдер оказался... Ну, вы сами знаете, кем он оказался.

Плюс намеченная линия любви Соло и принцессы Леи, плюс эпизод на планете, населенной плюшевыми эвоками: здесь и семейный, условно говоря, псевдодиснеевский фильм, и легкая сентиментальность, строго обязательная для кассового голливудского кино. Плюс сцена выяснения главными героями степени взаимного родства — межзвездная "Санта-Барбара", да и только. На самом деле, упомянутая сцена весьма похожа на популярные некогда в нашей стране индийские (двухсерийные) саги, но будем считать это случайностью. Все античные беспроигрышные киноприемы бьют по зрителю прямой наводкой и главным калибром: комический дуэт роботов R2-D2 и C3-PO, классические "толстый и тонкий". Друзья-контрабандисты Хан Соло и нечесаный Чубакка — большой привет от всенародно любимого теперь и у нас поджанра buddy movie. Гигантомания, которая всегда была в моде в Голливуде: Звезда Смерти в двух экземплярах, ужасный Планетарный Разрушитель под личным командованием Дарта Вейдера... Получившийся в итоге микс гарантированно валит с ног миллионы людей на протяжении вот уже больше чем двух десятилетий.

Лукас очень точен в деталях: так, внимательный зритель замечает, что в этом мире не было изобретено колесо и огнестрельное оружие. Вся техника или летающая, или шагающая (о, человеку, придумавшему AT-AT Walkers, нужно ставить памятник), оружие только энергетическое — так оно красивее и нагляднее. Более того, вы нигде не встретите ни одной надписи по-английски, и ни один из персонажей никогда не упомянет в речи ни одного земного названия. Никаких натуралистичных подробностей, здесь вам не Ардженто — многочисленные stormtroopers умирают очень по-мультяшному, никогда не снимая белоснежных шлемов и не заставляя задумываться о своей грустной судьбе, а смерть положительного персонажа, даже если и случается изредка, подается пафосно и эпически. Он станет героем, и за него обязательно отомстят. В "Эпизоде I", кстати, вместо штурмовиков вообще железные дроиды — такая политкорректность очень не к лицу "Звездным войнам", которые всегда были выше подобных мирских проблем.

О чем это мы?..

Так и с играми — то, что выходило и еще собирается выйти по мотивам Obi-Wan Trilogy, отличается красотой, карнавальной яркостью и некоторым налетом несерьезности. Кому-то это по душе. Мне — нет. FC был анонсирован еще тогда, когда выскочки вроде Machines и Warzone 2100 существовали только в воспаленном воображении их создателей, и я жду его с нетерпением и легкой тоской — это последняя в обозримом будущем игра по мотивам классической трилогии и, по странному совпадению, одна из последних заявленных трехмерных RTS. Из LucasArts почему-то бегут ценные кадры, и о том, что будет дальше, думать сложно и не хочется.

Со времен нашего последнего разговора (см. .EXE #6, где-то в новостях) игра почти не изменилась. Эпическое действо будет происходить на поверхности 12 планет, причем на каждой из них нам предстоит побывать по два раза (всего, считаем на пальцах, 24 миссии, и каждая — ручной выделки!) — в роли сурового имперского генерала и, дальше по сюжету, в качестве не менее сурового водителя повстанческих полков. Вида от первого лица не будет — к счастью, создатели одумались. Зато будут две камеры — стратегическая и тактическая. Что бы это значило, интересно?..

Дальше. Ресурсов не будет совершенно точно: создатели высказываются в том смысле, что лучше предоставят нам возможность продвинуться по сюжетной линии, чем заунывно ковыряться в земле в поисках полезных ископаемых. Юниты будут прокачиваться, и перед каждой миссией нас пустят в ангар — выбрать себе в помощь воон того ветерана-AT-ST или еще что-нибудь полезное. Пополняться парк техники будет несколько туманным образом: за успехи нам будут начисляться Command Points, которые, в свою очередь, можно потратить на свежие железки. По идее, мы заказываем их голубиной почтой с орбитального Star Destroyer или Rebel Support Shuttle. Обещаны и нейтральные народцы вроде эвоков и Tusken Raiders.

Еще дальше. Баланс сил, вопрос, который терзал меня больше всего (повстанцы традиционно слабы), решен изящно, но странно. Дизайнеры заметно обновили парк техники Восстания — здесь будут такие девайсы, как scanner jammers, photon torpedo launchers и нечто несусветное по имени Rebel Assault Tank, пара-тройка которых без особой опаски могут затевать дуэль с AT-AT. Как-то это, право слово, чересчур... Еще одна пикантная подробность, и в LucasArts на эту тему говорить не любят. Приготовились... "Движок" FC с нуля сделала независимая компания Ronin Entertainment (кстати, акселератор вовсе не обязателен). Очень удобно — на них можно будет при случае спихнуть все зуботычины, а лавры, так уж и быть, LucasArts пожнет сама.

И еще. Товарищи Д.Вейдеров и Л.Скайуокерский в игре совершенно точно будут, причем в роли юнитов! Это, скажем прямо, свежо.

Command the Force

От успеха этой игры многое зависит — выживут ли Полностью Трехмерные, превратятся ли из клонов друг друга в самостоятельный жанр? Будут ли еще стратегические игры во вселенной StarWars? Не позабудут ли игроделатели совсем Классическую Трилогию? Мне очень хочется знать ответы на все эти вопросы.

РОДНЯ

Мыльные оперы становятся интерактивными. Ваша реплика!

Помню ощущение безысходности и глубочайшей тоски, которое охватывало меня каждый раз при виде очередного латиноамериканского сериала. С отчаянием и надеждой я оборачивался, ища в глазах родных поддержку, но видел там только отражение экрана. Я обнимал телевизор и разговаривал с Хуаном Карлосом. Я бился головой в бездушный кинескоп, пытаясь помешать Люсинде Моралес закончить свой монолог. Я выбросил телевизор с одиннадцатого этажа и прыгнул вслед, чтобы стало легче. Но герои любимых сериалов вернулись. Они смотрят на нас с экранов 17-дюймовых мониторов и сверкают ослепительными полигональными улыбками. Вы уже слышали о The Sims, игре будущего?

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ОЛЕГА ХАЖИНСКОГО

– Правда, как интересно, Гай?
Он стоял в передней и молча смотрел на нее.
– Право же, очень интересно, – снова сказала она.
– А о чем говорится в пьесе?
– Я же тебе сказала. Там три действующих лица – Боб, Рут и Элен.

(Рей Брэдбери "451 градус по Фаренгейту")

Уилл Райт (Will Wright), главный придумщик SimCity, наконец снова поймал волну. После бесчисленной череды симуляторов насекомых, коров, машин, мезозойского периода, вертолетов, зоопарков, естественных спутников и прочих второстепенных вещей он понял, что нужно людям. Может быть, идея пришла ему в голову самостоятельно, может быть, он подсмотрел ее у грустных сказочников нашего века Лема, Бредбери и Дика, какая разница. Он сделал симулятор НАС САМИХ, и попал в десятку.

Как все было

На самом деле, The Sims получились случайно. Как и SimCity, впрочем. Вы не знаете этой истории? Сто лет назад Райт писал простенькую игрушку, shoot'em up с вертолетом в главной роли, где надо было летать над островами и бомбить фабрики. Для работы ему понадобился редактор, в котором он мог бы рисовать эти самые острова и фабрики. Однажды Райт понял, что возиться в редакторе, создавая новый мир, гораздо забавнее, чем летать на вертолете и разрушать его. Так постепенно редактор превратился в SimCity.

The Sims начинался как программа для моделирования внутреннего устройства зданий. После работы над SimCity Райт всерьез заинтересовался архитектурой и дизайном помещений. Ему было любопытно, какой путь проходит творческая задумка архитектора по дороге к готовому проекту и нет ли тут чего-нибудь интересного для гейм-дизайнера.

Когда очередной дом был построен, а мебель расставлена, Райт вдруг осознал, что в нем не хватает... людей. Без жильцов дом не имел смысла. К чему роскошные диваны, если на них некому будет сидеть, зачем зимний сад, если никто не сможет любоваться им по утрам? В тот день прекратил свое существование симулятор архитектора. Вместо него родился симулятор семьи, живущей в своем доме.

Масштаб по сравнению с SimCity изменился чудовищно. Обитатели The Sims постоянно решают тысячу абсолютно несерьезных дел, из которых, как ни жаль, и состоит наша жизнь. Какой дверью я должен воспользоваться? Что сейчас лучше сделать – посмотреть телек или поесть? Выпить пивка с друзьями или лечь пораньше спать? Оказалось, даже в таких мелочах совсем не мешает стратегическое мышление, а значит –

есть фундамент для создания увлекательной игры.

Может быть, The Sims – это РПГ? Сам создатель отвечает на этот вопрос так: "Я хочу сделать игру без фиксированного финала, без жестких скриптов и линейных миссий. Мне не нравятся квесты и я весьма прохладно отношусь к RPG. Зато люблю симуляторы. The Sims станет чрезвычайно открытым симулятором, значительно более открытым, чем та же SimCity".

В двух словах суть игры состоит в следующем. Мы управляем неким гражданином, полностью определяя его существование, начиная от ежедневных и простейших задач вроде чистки зубов и заканчивая карьерой, социальной жизнью и семьей. Игра начинается с постройки дома для нашего подопечного и покупки нескольких тривиальных "средств выживания", вроде холодильника и телевизора. Герой в рассеянности бродит по квартире, а мы, тыкая мышкой в нужные кнопки всплывающего меню, выдаем ценные указания. Указав на аквариум, говорим "покорми рыб" или "смени воду". На холодильник – "перекуси" или "приготовь ужин". Если поблизости есть человек, кликнув на нем мышью, можно "оскорбить его", "попросить уйти" или "поговорить". Если вы находитесь достаточно близко, в меню добавятся пункты "развлечь", "обнять", "поцеловать"...

У обитателей искусственного мира будет свой, непонятный нам язык. Неподготовленный человек услышит только кокетливое щебетание, раздраженный бас или самоуверенный баритон. Ничего кроме "бла-бла-бла" различить не удастся, зато характер и "температура" разговора будут понятны каждому.

Во время общения над каждым участником будут появляться иконки с обозначением тем, о которых он хотел бы поговорить. Если интересы собеседников совпадут, иконка, как шарик для пинг-понга, начнет скакать между ними. Это значит, завязался оживленный разговор Если найти общую тему не удастся, гости рано или поздно погрузятся в тягостное молчание. Райт называет это "химией интересов". Попадая в различные компании, вы будете каждый раз создавать атмосферу происходящего заново. Сидя за телевизором, вы остаетесь пассивным зрителем. Здесь вы – полноправный участник шоу.

В гостях у сэйва

В каждой игре мы контролируем только один дом и всех, кто в нем живет. Однако все наши домовладельцы могут общаться друг с другом. Каждая сохраненная игра – это ваши соседи. Таким образом, вы вполне можете сходить в гости к героям собственного "сэйва". Записанные игры перестают пылиться на винчестере, а обретают новую жизнь в рамках мета-игры. Это так просто, что не укладывается в голове. И так здорово!

Разумеется, опекать наших героев постоянно не требуется. Можно вообще оставить их в покое, предоставив заниматься тем, что им более всего интересно. Правда, ничего хорошего из этого, как правило, не получается. Отпущенные на волю персонажи со временем превращаются в растения. Они будут всю ночь торчать за телевизором и жрать дешевую пиццу, они проснутся утром с жуткими синяками и получат нагоняй на работе... Местные жители имеют короткую память и предпочитают жить сегодняшним днем... Или серией, как герои наших любимых сериалов. Чтобы предотвратить их медленную деградацию, мы должны думать за них. Немножко стратегического планирования здесь совсем не помешает. К счастью, мы сможем определить долгосрочные приоритеты и поставить команды-пожелания в очередь, поэтому нянчиться с персонажем 24 часа в сутки вовсе необязательно.

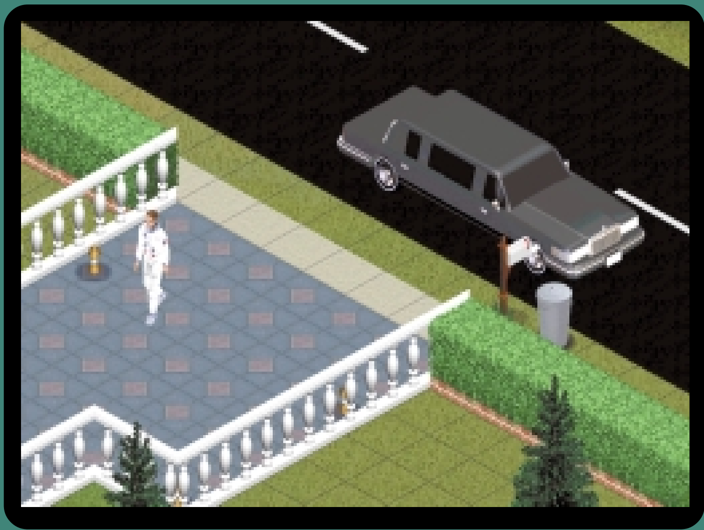
Вскоре мы поймем, что время – это единственный ресурс в игре, и 24-х часов в сутках явно не хватает. Мы сами решаем, на что употребить время. Вы можете "отправить" своего персонажа на работу, в погоне за деньгами, карьерой и еще большими деньгами... Или оставить дома, "прогуляться" по соседям, чтобы приобрести хороших друзей и знакомых. За деньги можно купить новую машину, и это сделает обитателей вашего дома счастливыми. Хорошая вечеринка с друзьями произведет тот же эффект, и деньги тут ни при чем. Так или иначе, если у The Sims и есть цель, то только одна – поддерживать виртуальных обитателей в состоянии бесконечного, безоблачного счастья.

Общество потребителей

Если ваш герой хочет кушать, а дома нет еды, или ему скучно, а в доме нет телевизора, он становится все менее и менее счастливым человеком. Для того чтобы персонажи постоянно были довольны, вы должны покупать товары. "Время превращается в счастье, – говорит Райт. – Так же, как дополнительная лесопилка в WarCraft ускоряет превращение деревьев в дрова, товары в The Sims повышают эффективность преобразования времени в счастье". Вот так, все просто – The Sims это стратегия в реальном времени, вместо дров, золота и крови оперирующая временем, счастьем и долларами.

Каждый житель The Sims имеет набор характеристик, именуемых в игре "потребностями". Степень удовлетворения этих потребностей и определяет уровень счастья. Каждый объект в игре в какой-то степени удовлетворяет одну или несколько потребностей. Голод, Комфорт, Гигиена, Энергия, Веселье, Общение – всего их восемь. Список уже готовых объектов значительно шире. Здесь кресла, диваны, столы, фонтаны, картины, компьютеры, души, лампы, книжные полки, грили, бассейны, мусорные ведра... стоп! И много других вещей. Зная Maxis и EA, можно не сомневаться, что со временем нас просто завалят всевозможными товарами. Благо они сделаны из полигонов и описываются достаточно просто. На память сразу приходят "Наборы подружки Пэт" из романа Филиппа К. Дика. Правда, тамошние колонисты, купив новый игрушечный стульчик в свой набор, жевали потом мощный психоделик... Впрочем, разве компьютерные игры сами по себе не являются наркотиком?

Объекты, между прочим, могут приносить не только счастье, но и горе. Духовка вдруг превращается в факел (вдруг у вашего героя низкий skill cooking), переполненное мусорное ведро становится родным домом для тараканов и муравьев, а древний унитаз вдруг засорядется и не хочет больше спускать воду. В борьбе с такими милыми, домаш-



ними ударами судьбы и закаляется характер наших героев.

Конечно, чтобы покупать "объекты", нужно зарабатывать деньги. Игрок сам определяет область деятельности своего героя. Есть варианты: военная служба, медицина, наука, бизнес, спорт, криминальная деятельность, юриспруденция, политика и... экстрим. В каждой области существуют десять ступенек, от почтового клерка до управляющего директора, от прыгуна с парашютом до профессионального шпиона. Темп, с которым персонаж продвигается по служебной лестнице, зависит (а как же еще) от способностей, обустроенности домашнего быта и здоровья.

Кроме того, разработчики придумали множество "исключительных ситуаций", во время которых наша судьба может резко измениться. К примеру, босс внезапно оказывается на пороге, и вам приходится кормить, поить и развлекать его – или потерять работу. Или же, если вы военный, вас срочно забирают на сверхважное задание. Преступника могут арестовать. И так далее. Забавная деталь – работники Maxis сейчас сотрудничают со сценаристами телесериалов The Sentiel и Viper (честно, не слышал), которые помогают им придумывать все эти "случайности".

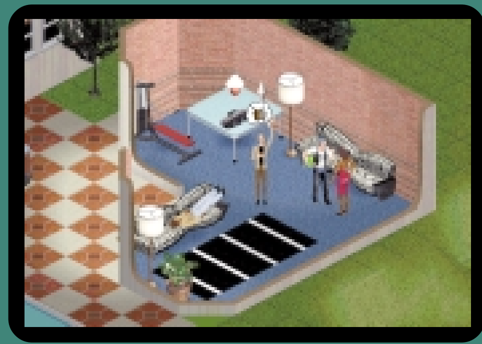
Заработанные деньги уходят (кроме оплаты счетов, конечно же) на приобретение этих самых "объектов", расширение дома или даже оплату слуг. Планировка дома и окружающего пространства очень важна – гармоничный дизайн просто необходим для удовлетворения соответствующей "потребности", а значит – для счастья. Именно для этого в игру введены все эти картины и цветы. Отрицательно на чувство прекрасного наших жильцов влияет обилие мусора. Кроме того, они обращают внимание на такие вещи, как много в квартире окон, как они расположены и сколь велики. Разработчики попытались стимулировать в нас архитектурные таланты – сложные дизайны помещений героям The Sims нравятся куда больше, чем унылые квадраты комнат.

Будущее и думы

Конечно же, The Sims будет активно поддерживаться через Интернет. Необходимость в новых "объектах", доступных для всех желающих, даже не ставится под вопрос. Интересно другое. "Мы можем встроить правила футбола прямо в мяч, – говорит Райт. – То есть вы скачиваете футбольный мяч с нашего сайта, покупаете его своему любимцу, и через минуту он уже вовсю стучит им на заднем дворе". Хотя еще вчера он даже не знал, какой частью тела по нему надо бить. Такую потрясающую гибкость обеспечивает 3D. Действующие лица The Sims представляют собой полигональные модели, а значит, их движения можно описать простым скриптом.

Кроме того, каждый "сэйв"-файл будет генерировать html-страничку, которую можно поместить в Сети или переслать по почте. На страничке содержится полное описание героя, его семьи и дома, и если вам понравится что-нибудь из перечисленного, вы просто скачиваете эту страничку – и она превращается обратно в "сэйв" для The Sims.

Вот такая игра... Пока писал, трагическое настроение "конец всему" развеялось без следа, осталось только восхищение автором и желание скорее поиграть в ЭТО. Идея, между прочим, чуточку вторична. Может быть, кто-нибудь помнит древний Jones in the Fast Lane от Sierra? Забавнейший ремейк настольной игры, поле вроде "монопольного", четыре героя начинают свою карьеру в забегаловке... Помните? Мы играли в нее с друзьями, и это было потрясающе весело. Покушать, получить экономическую степень, устроиться в банк, купить телевизор, не опоздать на работу, вылечиться от насморка – игроки в буквальном смысле бегали по кругу, пытаясь как можно выше забраться по служебной лестнице. Никто из нас в то время особенно не парился по поводу ничтожности стоящих целей, все просто играли. Предлагаю



не страдать особенно и сейчас.

Да, The Sims – игра про общественных животных, обывателей, неудовлетворенных желудочно существ. Мера их счастья определяется количеством купленных вещей, и многих может испугать жесткий цинизм автора. Герои качественных американских сериалов переместились на экраны мониторов и заговорили пока без слов, но уже с интонацией. Через пять лет мы научимся синтезировать голос, а через десять все купят себе 3D-экраны, и Боб, Рут и Элен войдут в каждый дом. Никто не станет смотреть сериалы по телевизору, потому что лучшие сценаристы начнут писать скрипты для новых случайных событий The Sims, а талантливые художники займутся созданием роскошных диванов в стиле ампир.

Это плохо? Нет. Это просто по-другому, это рождение нового типа интерактивных развлечений. А в играх, как и в кино и даже в сериалах – всегда найдется место искусству. Было бы желание... и возможности. По просьбе ББ и с большим удовольствием привожу в пример его любимый сериал. Пусть сейчас The Sims больше напоминает "Санта-Барбару". Завтра какой-нибудь умник проснется с похмелья и сделает на компьютере второй Twin Peaks. А мы сыграем.

P.S. Вам сюда: www.simcity.com/thesims/index.html.

Мне кажется или на самом деле еще ни одна игра по мотивам телесериала Star Trek не оказалась хотя бы интересной — не говоря уж о коммерческом успехе?.. Знаете, это похоже на злой рок семьи Кеннеди. Сногсшибательная популярность (в особенности у компьютерщиков) на голубом экране и полная неспособность сделать что-то играбельное. Ну вот, принимайте еще один шедевр.

ПУСТОТЫ КОСМОСА

STARFLEET COMMAND

Разработчик	Quicksilver
Издатель	Interplay
Официальная дата релиза	Лето 1999 г.
Официальная Интернет-страница	www.interplay.com/sfcommand/index.html
Объем демо-версии	Около 50 Мбайт (см. ее на нашем диске!)
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта RAM, DirectX 6.1
Дополнительная информация	Поддерживаются сетевой и онлайновый режимы игры

• Александр Вершинин •

Придется признаться: мы сначала приняли это за космический симулятор. И действительно, жанр Star Trek: Starfleet Command в явном виде нигде не указывается. В рекламных лозунгах проскальзывает что-то типа "real-time space combat experience". Ну что же, как вы лодку назовете, так она и поплывет.

У нас много космоса

В ответ на вопрос одного из наивных пользователей по поводу различных видов ландшафта в игре авторы серьезно заметили: "Знаете, у нас просто много космоса. Висят разные планеты, спутники, кораблики летают. Еще нарисованы созвездия и туманности". А что им оставалось делать? Starfleet Command состряпана по мотивам настольной игры Starfleet Battles и здорово ограничена этой лицензией. Так что, пожалуйста, если вы ошиблись дверью, не ожидайте очередного Wing Commander или, скажем, MOO во вселенной Star Trek. Местный экшен очень тихий, без выбросов адреналина или еще каких-нибудь стимуляторов в кровь. Смотришь себе на аккуратно расчерченный на квадранты экран, кликаешь мышкой в одно из многочисленных меню и наблюдаешь результаты. Никаких зачатков прямого управления кораблем. Боже упаси! Только указание о смене курса на такой-то, приказ перезарядить фотонные торпедные аппараты или сделать быстрый разворот на 180 градусов. Полная иллюзия, что ожили клетки школьной тетради, где схожие корабли, гоночные машины и космические крейсеры уже давно рассекают глубины продукции московской писчебумажной фабрики "Восход".

В демонстрационной версии игры разрешается (к счастью) управление только одним космическим кораблем. Поэтому, на первый, взгляд Starfleet Command оставляет впечатление чисто тактической игры. Вся хитрость в правильном маневрировании и мудром использовании оружия. Все корабли в ST:SFC являются как минимум легкими крейсерами. Будут тяжелые крейсеры, дредноуты и линейные корабли – всего около 50 разных корпусов и 300 вариаций их комплектования. Четыре расы из оригинального Star Trek борются за выживание: Earth Federation, Klingon, Romulan, Lyran. Само собой разумеется, каждая сторона имеет собственные модели и дизайн кораблей – отсюда обещанное многообразие. Страшно даже представить, что вам придется управляться не с одним, постоянно требующим опеки и заботы кораблем, а с целой флотилией. Такова судьба адмирала! Впрочем, до почетного ранга еще далеко. Впереди тридцатилетняя (надеюсь, не в реальном времени) карьера офицера, обеспечиваемая специальной campaign-функцией (в данной версии деактивированной).

А потому можно спокойно заниматься разработкой хитрых маневров, практикуя самые удачные из них в онлайновых побоищах на MPlayer. К счастью, это возможно уже сейчас. Так что инсталлируйте с нашего диска и тренируйтесь. Когда выйдет релиз, времени на раздумья может не оказаться. EXE

[1] Не бойтесь Космическо-Транспортного Происшествия (КТП). Все корабли находятся в разных плоскостях.
[2] Маневры с тяжелым крейсером Клингонов затягиваются. Можно сходить за чашечкой кофе.

Как верно заметил коллега Си(м)бирский в приватном разговоре по модной программе ICQ, название у игры получилось весьма нетривиальное. Типа, знаете ли, Die Hard Trilogy 2. То есть, перед тем как приниматься за дело, можно попытаться с калькулятором подсчитать, сколько именно королевств имелось в виду. 7? 9? А может, все 14? Ничего подобного. В игре их 12.

• Андрей Ом •

ЦАРСКОЕ ДЕЛО

SEVEN KINGDOMS II: THE FRYHTAN WARS (БЕТА-ВЕРСИЯ)

Разработчик	Enlight Software
Издатель	Enlight Software
Официальная дата релиза	Осень 1999 г.
Официальная Интернет-страница	www.enlight.com/7k2
Объем демо-версии	Около 62 Мбайт
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта RAM, DirectX 6.1

Тревор Чан – профессиональный непризнанный гений. У нас в жанре один такой уже есть – Смарт его фамилие. Ну, вы наверняка помните – перспективное, масштабное, опередившее время года на два-три средоточие глюков под кодовым названием BC3000AD. Смарт его очень любит и не ленится лично разносить язвительными письмами недобросовестных рецензентов, которые смеют ставить его детищу оценку в графе "Gameplay" ниже 3 (из 5). Бедняга Чан (ему, кстати, лет 25, не больше) более сдержан – в ответ на злобные выпады хищной прессы хранит гробовое молчание. Он все равно знает, что Seven Kingdoms II – гениальная игра, одна из самых глубоких и нетривиальных RTS на сегодня. Я даже думаю, он догадывается, что продажи будут провальными, а публика будет крутить пальцем у виска. Да что с нее взять, с этой публики...

Кто здесь?!

Это только Open Beta о 62 Мбайтах – о багах просят по возможности докладывать куда следует. "Бета", скажем прямо, короткая и сыроватая: остается только подивиться изворотливости пиратов, которые уже успели, наверное, потратить прибыль, полученную от продаж "полной версии" весной сего года. Что там было такое – жутко представить, если до сих пор шальной глюк нет-нет да и вильнет хвостом.

По графике, экстерьеру и выражению лица 7K2 сейчас является именно тем, чем была первая часть пару лет назад. Попробую объяснить членораздельно: первое Чаново детище внешне было здорово похоже на WarCraft 2 – и это в то время, когда в секретных девелоперских подвалах уже готовились Первые Полностью Трехмерные, а C&C-клоны вовсю выделывались друг перед другом спецэффектами и количеством юнитов. То, что получилось сейчас, на WC2 уже не похоже, но ведь и времена не те... Все как-то слишком схематично, понимаете ли. Уже неприлично смотрятся в наши дни города размером со скромную собачью будку и молнии, похожие одновременно на спецэффект из раннесоветского фильма и на первые каракули не очень талантливого ребенка. То есть мы понимаем, что все это тлен и суета, и что дело не в этом, и что главное здесь другое, но – условный рефлекс. Некрасиво.

То же касается и юнитов. Если людские войска еще хоть как-то соразмерны со зданиями по габаритам, то фрихтаны никуда не годятся – они непристойно огромны и корявы. Фреймов на движение им отпущено маловато – ходят будто вприпрыжку. В сочетании с их демоническим обликом получается несолидно и по-клоунски. Кстати, бои выглядят на удивление ничего: все издают убедительные вопли, маги изрыгают спеллы, кровища имеется, все как надо. Довершает зрелище симпатичный дождь, который иногда немотивированно начинается в окрестностях. Несколько портят почти идиллическую картину только суммы в долларах, которые наглядно вылетают из поверженных врагов и отправляются в нашу копилку. С другой стороны – историческая

[1]

[2]

[1] И началась меж ними великая битва.
[2] Город с исконно фрихтанским названием Astrakhan.

[3] А никто и не говорил, что будет просто. [4] Животы втянуть! Рядовой Shuesvuolls! Почему сапоги не чищены?!

правда. Подрались, потом помародерствовали. Все как у взрослых.

И еще. После того как мы указали группе подчиненных место назначения, из этого места к ним протягиваются этакие страхолюдные полоски, больше всего похожие на глюк обыкновенный, 1 штука. Ан нет, это такой наглядный pathfinding. Полезность его вызывает серьезные сомнения, к тому же он отвратительно выглядит. Нет, такой хоккей нам не нужен.

Но зато есть формации, и работают они прекрасно. Зато имеется заметный AI (по крайней мере лучникам и магам хватает ума пропускать мечников вперед). Зато порабощенные города платят нам дань. Зато можно повышать подопечных в звании и награждать орденами, медалями и "Командирскими" песочными часами. Зато, в конце концов, короля можно назвать по-простому, по-нашему – Ohm The Great и потом наслаждаться надписями на карте типа Ohm's Empire.

Вотспасибохорошо. Уважили.

Може, ніякого постмодерну нема?..

Чан, спасибо, о нас заботится – самые занудные вещи типа производства руды (а ее нужно еще обрабатывать, а потом продавать на рынках, а рынки – это вообще отдельная песня...) можно легким движением мыши переложить на компьютерные плечи, а самому в это время заняться куда более приятными делами. Например R&D – лично я первым делом вывел породу боевых слонов, с которыми стало сразу легче и веселее жить. Можно было даже прокатиться по окрестностям и задавить парутройку огромных хищных растений, которые произрастают тут у нас для мебели. Потом подошла очередь разработки осадных орудий. Здесь надо заметить, что всемирная история по Тревору Чану не имеет никакого отношения к реальной – чего стоят одни фрихтаны: помесь минотавров, чертей и вообще непонятно чего. Получилось этакое псевдоисторическое fantasy – жанр почти не затасканный и совсем не опошленный. Думается, такой выбор – вполне сознательное решение Enlight.

[5] В здании с модной параболической антенной на крыше и скелетами на стенах творится что-то нехорошее.

Еще плюс: управляется все на удивление прилично, тем более что Tutorial терпеливо объясняет все на пальцах, водит за руку и тычет носом. После него можно хоть на штурм.

Кстати, штурм вражеских блокпостов выглядит вот как: под стенами собирается толпа наших солдафонов и начинает по ним молотить. В это время из поселка городского типа периодически появляются защитники, а откуда-то из центра летят камни – на солдатские головушки. Нам же до этого балагана дела нет: мы пристально наблюдаем за уменьшающимся параметром Loyalty. Когда он будет на нуле – пожалуйте в кабалу. Наша армия расползается по казармам зализывать раны, а горожане начинают регулярно платить денежки и беспрекословно размещать в своих стенах наш гарнизон. Со временем наши войска прокачиваются до ветеранского статуса – боевые качества таких старослужащих заметно улучшаются.

И так далее и тому подобное – в 7K2 уйма нюансов, о которых ну очень хотелось бы рассказать, а не получится – по причине нерезиновости журнала. Здесь есть и дипломатия, и торговля, и шпионаж. При игре за фрихтанов мы уделяем много времени не только войнам, но и вербовке на нашу сторону Независимых Ульев – для этого нужны крупные суммы в СКВ. Мы можем строить свои гарнизоны по всей карте и назначать туда командиров из числа наиболее толковых солдат. Мы можем...

Вообще, сказанного достаточно. Все уже поняли, что это не AoE-клон и уж ни в коем случае не банальная RTS. Все в этой игре логично, все сложно – многие уже и забыли, когда в играх в последний раз было СЛОЖНО (речь не идет о кровопролитных схватках с корявым управлением, имбецильным AI и толпами компьютерных врагов, самозабвенно использующими вышедший в тираж фокус Tank Rush). Здесь нужно во многом разбираться, и это приятное и подзабытое ощущение: пока такие игры выходят, за будущее жанра можно не очень беспокоиться. И ерунда, что некрасиво.

Все равно это классика жанра.

Вот сейчас еще Смарт доделает свой BattleCruiser 3020AD, то-то заживем... EXE

ПОЗДНИЙ РЕБЕНОК

JAGGED ALLIANCE 2

Олег Хажинский

Премьера игры затянулась года на полтора. За это время появился Pentium III, театр успел сгореть, часть зрителей записалась на курсы немецкого языка, остальные просто заснули. Jagged Alliance 2 — это поздний ребенок Sirtech, возможно, их последняя игра. Но они все-таки доделали ее до конца — из уважения к нам.

В самом деле, игра обретала релизные черты весьма странным образом, по частям. Последняя запись в “дневниках разработчика”, датированная 12-м мая 1998 года, озаглавлена оптимистичным “Альфа!”. В сентябре эту (или другую) “альфу” нам показывали в Москве, была тема номера и интервью с Яном Карри (Ian Currie).

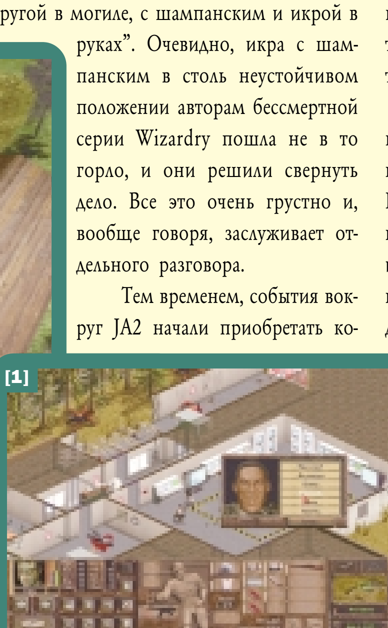
Чуть позже появилась огромных размеров демоверсия, в которую, помнится, упорно играл Денис Гусаков и все жаловался, что его убивают. Логично было бы предположить, что полная версия игры появится через неделю-две, ну, максимум – через месяц. Но не тут-то было. Sirtech закрыл свое отделение в Штатах, а отец-основатель одной из старейших компаний в этом оставленном богом бизнесе с подозрительно знакомой фамилией Сиротек написал пресс-релиз о восьми листах, в котором объяснил миру свою позицию. Была там, среди прочего, замечательная фраза, за точность которой я не ручаюсь: “Еще мой отец говорил, что издательский бизнес сродни стоянию одной ногой на банановой кожуре, другой в могиле, с шампанским и икрой в руках”. Очевидно, икра с шампанским в столь неустойчивом положении авторам бессмертной серии Wizardry пошла не в то горло, и они решили свернуть дело. Все это очень грустно и, вообще говоря, заслуживает отдельного разговора.

Тем временем, события вокруг JA2 начали приобретать комический оборот. Добрые люди пираты ознакомили нас с полным набором “бет” немецкой версии игры, и все, кто изучил этот весьма сложный для освоения язык, играли во второй Jagged еще сто лет назад. Потом добрые люди из числа наиболее продвинутых догадались это дело перевести на русский (“Стилус” + учитель природоведения из Кудымкара, немец по бабке). Говорят, получилось очень смешно, но я (честно) не видел.

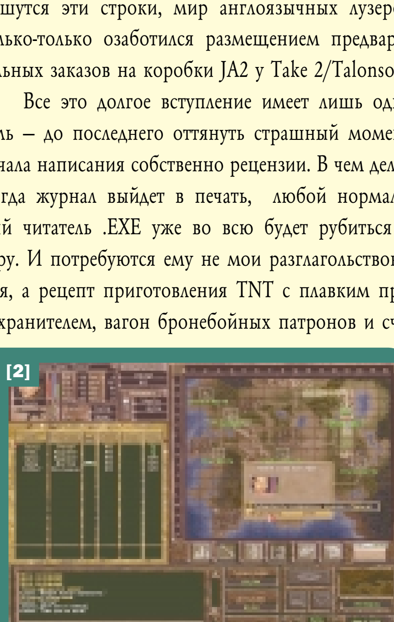
Таким образом, к моменту, когда московская компания “Бука” наконец выпустила версию JA2 на русском языке по цене двух митинских “компактов”, игру не видели только двое: 1. Ленивый и 2. Принципиальный. По удивительному стечению обстоятельств автор этих строк оказался и тем, и другим, поэтому коробку с русским релизом ждал с большим нетерпением. Оказалось, впрочем, что “официальная” русскоязычная версия также способна развеселить кого угодно (чего стоят хотя бы “Тоска двинулся умом” или “Электроловушка отправлен”), но никакого способа сравнить “наш” JA2 с английским у нас не было – в момент, когда пишутся эти строки, мир англоязычных лузеров только-только озаботился размещением предварительных заказов на коробки JA2 у Take 2/Talonsoft.

Все это долгое вступление имеет лишь одну цель – до последнего оттянуть страшный момент начала написания собственно рецензии. В чем дело? Когда журнал выйдет в печать, любой нормальный читатель .EXE уже во всю будет рубиться в игру. И потребуются ему не мои разглагольствования, а рецепт приготовления TNT с плавким предохранителем, вагон бронебойных патронов и сча-

[1]



[2]



[1] Как видим, стена здания без особых проблем перестала существовать. А вот генерал в местном ЦУПе, или как его там, умирать не собирается совсем. Сейчас мы переубедим его. [2] Некоторые наемники, кажется, получают свои деньги только за то, что все время беспробудно спят.

стливый генератор псевдослучайных чисел.

Разыгрывать же вариант "кретин" и в сотый раз голосом экскурсовода из пушкинского музея перед смертью повторять: "Именно вам и придется командовать теми головорезами, которых вы наймете от имени короля", жуть как не хочется.

А чего хочется? С минимальными потерями закончить разгром военной базы и не ложиться спать в четыре утра, как в прошлый раз. Потому что, несмотря на все недостатки, которых у JA2 много и о которых мы еще скажем, – игра удалась. Рецепт, придуманный в лабораториях Sirtech, бесстыдная смесь RPG, стратегии и тактики, может быть, и не совсем точен в десятых после запятой, но на ослабевший после месяца 30-градусной жары и здорового образа жизни организм действует очень эффективно. Поэтому приступим.

Сюжет, завязка, и все такое

Сюжет, к сожалению, не страдает особенной красотой. Впрочем, игры Jagged Alliance никогда не отличались утонченностью и вниманием к деталям. Например, лет десять назад в Арулько можно было "вступить в предвыборную кампанию за трон". А вот королева Дейдрана, женщина средних лет с неприятной бородавкой на одной из смуглых щек, отравила зятя, подставила мужа, узурпировала власть и тратит теперь богатства страны на приобретение роскошных безделушек. А все что остается – на армию.

Страну населяют люди "кавказских национальностей": негры, латиноамериканцы, видел как-то одного грузина. Все они жалуются на невыносимые условия жизни (рабочие на шляпной фабрике: "зачем мы делаем эти шляпы?") и с излишним старанием произносят свои реплики, причем каждое предложение – с новой интонацией. Иван спрашивает голосом генерал-губернатора Красноярского края: "Интересно, а что нового успела компания "Бука" выпустить за это время?". Такие люди не вызывают сочувствия у советских игроков. Уродство несусветное.

И это обидно, потому что для полного погружения в ванну необходимо поверить в ее существование, а постоянное ощущение пионерского утренника с участием героев наших любимых мультфильмов не дает полностью расслабиться и принять вещи такими, как они есть. С другой стороны, подобные детали становятся несущественны после того, как вы в первый раз разнесете череп ненавистного врага очередью в упор, а хорошо охраняемые ополчением шахты начнут приносить стабильный доход.

Стратегия

В принципе, X-COM может отдыхать, потому что его сделали. Как ни крути, процесс борьбы с инопланетной заразой состоял из дискретных и случайных миссий, ловко склеенных стратегическим "цементом". Идея, лежащая в основе JA2, прекрасно подойдет для очень хорошей ролевой игры. Никаких миссий, нет кнопки "Конец хода", нет "партии приключенцев", есть просто вооруженные люди, которые путешествуют по стране пешком или на колесах, разговаривают с другими людьми и иногда убивают их. В произвольном порядке и любом составе. Стратегический элемент в JA2 настолько приближен к реальности, насколько это вообще возможно в компьютерной игре с ее жалкими требованиями к "балансу".

Конечно, насчет "отдыхающего X-COM" это шутка была. Хватит валяться, товарищ X-COM, ваша песенка еще не спета. Арулько – это "более 200" нарисованных экранов, с весьма однообразным (и совсем плоским) рельефом. Для RPG мало, но для стратегической игры – как раз. "Сабквесты", то бишь не обязательные для выполнения задания, которыми вас одаривают случайным образом расположенные (чтобы не расслаблялись! и чтобы по второму разу не скучно было!) не-игровые персонажи, тоже не очень характерны для "тактических симуляторов". Они создают в JA2 особенную, ни с чем не сравнимую атмосферу. Задыхаясь в которой, разъяренный Скар кричит на все ICQ: "Что они сделали с игрой! Я не могу найти этого несчастного священника!". Кто мог знать, что священник окажется не в церкви, а в местном баре...

События, происходящие в реальном времени на стратегическом уровне, иногда столь же захватывают, как и тактические сражения. Верные Дейдране войска находятся в постоянном движении, и доктор-новичок, пробирающийся из аэропорта к "своим", получит солидную дозу адреналина, скрываясь от солдат по болотам. А как замечательно бывает провести организованное с трех сторон наступление на вражескую территорию? Отнимите у JA2 тактический элемент – и в игру все равно можно будет играть. А это очень хороший знак.

Для тех, кто еще раздумывает, играть ли ему в JA2, объясняю, как зарабатывать деньги (вопрос о том, играть или нет, на самом деле не является вопросом). Квесты, легкий грабеж и мародерство – это хорошо, но стабильный доход дают только шахты. Поговорите с директором, и если вы играете в "фантастический вариант" – уничтожьте всех насекомых под землей, и денежки ваши. Принципиальное значение имеет ну очень хорошая охрана шахт, поэтому не скупитесь на создание народного ополчения в этих секторах. Вы можете нанять парочку сопливых недоносков из M.E.R.C. специально для таких целей, а потом проверить на них действие модернизированной пластиковой взрывчатки.

Тактика

Не все дешевые наемники одинаково хороши. У мамы заканчивается уже вторая бутылка, а дочка не выпила и первой. Многих хочется убить уже после первой реплики. Некоторые начинают ныть и морально разлагать отряд. Другие же держатся молодцом. Кстати, рекомендую внимательнее отвечать на вопросы, генерируя себя на сайте I.M.P. Созданный невнимательной рукой Кацо Чабанашвили то и дело "двигался умом", крыл всех матом и очередями, растрачивая ценные боеприпасы.

Разработчики, как видим, решили вообще не связываться с "реальным временем", оставив в финальной версии проверенный десятилетиями походовый режим. Что в целом верно – на отладку RTS-порции "Альянса" у Sirtech ушло бы еще пару лет.

Интерфейс управления не вызывает раздражения и достаточно удобен, хотя, на мой взгляд, избыточен. Например, всплывающее меню я перестал использовать, когда вместо лечения прострелил своему товарищу голову. Неловкое движение мыши, лишняя нажатая кнопка могут здорово вам подгадить. Хорошо, на помощь всегда готовы прийти заветные alt-S/L.

Искусственный интеллект пытается вести себя хорошо. Враги стремительно кидаются на землю при первых выстрелах и убегают умирать с глаз долой. Но чаще всего играют роль статистов, предоставляя нам проявлять чудеса хитрости и геройства. О проблемах с поиском оптимального пути и блужданием в трех соснах я даже не упоминаю – это есть во всех сложных играх.

Самое обидное – обнаружить у гада, который только что рубил пулеметными очередями деревья в местном лесу, три патрона от "американского орла" и четыре доллара мелочью. Ценное оружие и боеприпасы неприятель, очевидно, съедает перед смертью. Ладно, ладно, мы понимаем – баланс. Но все равно очень обидно.

Еще одна натяжка – дальность стрельбы. Человек с меткостью под "100" и снайперской винтовкой с ужасом смотрит на гражданина, который палит в него из какого-нибудь антиквариата с расстояния, в три раза превышающего эффективную дальность поражения, и, что самое грустное, иногда попадает. Расчет зоны видимости однозначно работает против игрока. Кажется, соперники, все как один, оснащены рентгенами и иногда наносят смертельные удары через потолок или стену.

Впрочем, все вышеперечисленные недостатки а) вполне излечимы и б) не портят впечатление от игры. Стены ломаются, баки с горючим полыхают, стекла разлетаются на мелкие осколочки с роскошным звоном, солнце заходит за горизонт и становится совсем темно, но у бойцов есть уши, и главное – понять где этот самый северо-запад.

Графика и русский язык

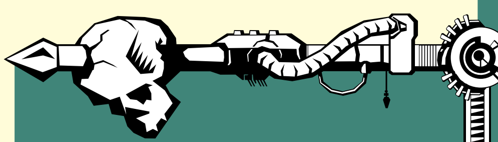
Не думаю, что вы хотите что-то знать о графике в JA2. Конечно, по сравнению с Apocalypse это большой прорыв – 16-битный цвет и качественная анимация, но, извините, мы уже играли в демо Shadow Company и видели картинки к Abomination.

Интереснее поговорить о диалогах и звуке. В JA2 очень много диалогов, озвученных и нет. Реплики наемников – визитная карточка и гордость игр серии Jagged Alliance. Перевести их на русский и озвучить по новой – это сохранить дух игры. Так вот, буковский перевод, к сожалению, не дотягивает даже до "троечки". Ошибки и "досадные нестыковки", возникающие, когда переводчики не договариваются о терминах, более характерны для пиратских "русификаций за неделю". У "Буки", кажется, было достаточно времени, чтобы подготовить адекватный перевод игры. Впрочем, с озвученными диалогами дело обстоит куда лучше. Отдельные реплики народных героев убедительно доказывают превосходство великого и могучего. Ведь у НИХ, кроме слова на букву "ф", и ругательств-то нормальных нет... Но, не стану скрывать, послушать американский вариант озвучки очень хочется.

ББ выразительно стучит по циферблату, поэтому давайте подводить итоги. Несмотря на то что игра опоздала, как минимум, на год, назвать Jagged Alliance 2 устаревшей язык не поворачивается. Игры такого уровня находятся несколько выше общепринятых понятий о техническом прогрессе и моде. Это огромный (и последний, как ни жаль) шаг вперед по сравнению с первой частью. И я готов порекомендовать JA2 каждому, кто понимает толк в ролевых тактических симуляторах. Нет, игра не станет убийцей X-COM, хотя из всех известных истории претендентов этот был ближе всех к этой великой цели.

Море оружия и океан боеприпасов, конструктор предметов, целая армия наемников и мир – достаточно большой, чтобы в нем потеряться, – этого вполне хватит, чтобы выбить вас из колеи на целое лето и даже осень. И если X-COM можно сравнить с загадочным X-Files, то Jagged Alliance 2 – это кирзовые "Солдаты удачи" с актером третьего плана, похожим на Тома Беренджера. Эта серия последняя – не пропустите.

EXE



JAGGED ALLIANCE 2

РАЗРАБОТЧИК Sirtech

ИЗДАТЕЛЬ "Бука"

Хорошо, хорошо. Но теперь там полно плохих чуваков.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 133+, 32 Мбайта RAM, 2x CD-ROM (рек. 12)

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Озаботьтесь поиском места на жестком диске — игра не прочь скопировать туда сразу оба CD-ROM.

СЛОЖНОСТЬ средняя
ГРАФИКА ★★★
ЗВУК ★★★★
УПРАВЛЕНИЕ ★★★★☆
СЮЖЕТ ★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.5

LE BIG MAC

BLACK MOON CHRONICLES

Андрей Ом

Буквально ни единого месяца не проходит без того, чтобы Cryo не обрушила на наши бедные головы очередной стратегический шедевр. Наши французские друзья в своем амплуа: самураи сражаются с орками, Священники Света — сумасшедшие фанатики, главный герой — предатель и злодей...

Следите за мыслью: "Синюшные космонавты" сделали двухмерную action/RTS (в просторечии — C&C-клон) в жанре black fantasy. По мотивам культовых "взрослых" комиксов Lune Noire издательства Zenda авторства мсье Фройде (Froideval) и Ледруа (Ledroit). Со встроенной пошаговостью. Со вполне заметными РПГ-элементами. Если у вас появились смутные предчувствия и неясные подозрения, то это правильно. Получился даже не коктейль Молотова. Этакая "Слеза комсомолки". Или, извините, "Балтийский чай".

Где я, товарищи?

Сначала я объясню вам, куда мы попали. Слепить по мотивам комиксов квест — раз плюнуть. Сделать FPS — трудно, но можно (была, насколько я помню, официальная Quake TC с персонажами издательства Marvel Comics). За создание приРПГованной RTS может взяться только Cryo, тем более что они с сериалом Lune Noire (и никак иначе, английский вариант не имеет права на существование) буквально созданы друг для друга. Видите ли, обычное fantasy с всецело положительным бычьем вроде Конана в главных ролях не имеет к fantasy noir никакого отношения. Здесь нет Good Guys, здесь герой убивает друзей с не меньшей яростью, чем врагов, здесь кровища — не томатный сок, а знамения в небе не предвещают ничего хорошего. Ранний Муркок и ранний Глен Кук.

В мире Lune Noire расстановка сил слишком сложна и интересна, чтобы вот тут ее прямо взять и о ней рассказать. Есть Империя Линн, которой скоро придет конец. Есть Light, опасные негодяи в белых одеждах. Есть Орден Истины, с которым тоже не все просто. Есть таинственная Армия Черной Луны, где живые и мертвые связаны единой целью. Есть наш герой и его друг самурай, которые вообще отдельно от всех. Плюс шайки разбойников, демоны, промышляющие грабежом, извечная война гномов и эльфов, которые не хотят примирения даже перед угрозой всеобщего уничтожения, драконы в небе и катапульты на земле. И четыре Всадника Апокалипсиса, которые уже пришли в этот мир.

Я ждал такой игры несколько лет. Я думал, что никогда уже не увижу живого нового мира за пикселями и расписными полигонами. Это очень хорошо, что не будет многомиллионных продаж и толп фанатов старшего детсадовского возраста. Прекрасно, что поймут далеко не все. Мы-то с вами знаем, что настоящие шедевры не должны пользоваться истеричным успехом у бублики.

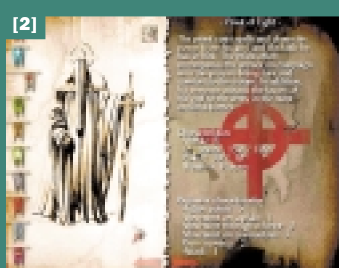
Но приступим к делу.

Мертв, как Элвис

Двухмерность вопиющая. WarCraft (номер один) и то выглядел как-то объемнее. Ландшафт мертв, как Элвис и рок-н-ролл вместе взятые, — листики не шелохнутся, вода абсолютно статична, о птичках не может быть и речи. Кстати, разрешение 640x480 (по умолчанию) игру не красит, 800x600 получше, но настоящие индейцы не играют в стратегии от Cryo без максимально возможного Тыща С Чем-то На Восемьсот С Чем-то. Мой старинный чугунный акселератор, дымящийся и сыплющий искрами от частого использования, недоуменно молчит. Здесь ему работы нет — за всех отдувается процессор. Редкие прозрачности вроде элементалей воздуха нарисованы от руки кропотливыми гражданами страны Франция. Очень хочется повернуть ландшафт (DK2, знаете ли, никак не отпускает), но об этом не может быть и речи: комиксам трехмерность не полагается по штату.

Зато — стиль. Европейские комиксы это вам не Супермен в синих ползунках и не Бэтмен с Робином: здесь нет белых и пушистых героев-бойскаутов и жал-

[1]

[2]


[1] Cryo — известные мистификаторы. Эта картинка с официального сайта. С реальной игрой имеет мало общего. [2] Священники Света — законченные психи и мерзавцы.

[3] Ковровое покрытие из-за кровищи не возьмут в химчистку, точно вам говорю.

ких душевнобольных злыдней. Здесь все сложнее. Например, всего в игре четыре основных кампании и одна тренировочная, Initiation. Так вот, в течение коротенькой инициации я успел убить несколько сот человек и нелюдей, загубить свою армию, прокачаться до второго уровня и пару раз стать предателем...

Стилистика европейских художников великолепна и неповторима: стоит заглянуть в бестиарий, доступный прямо из роскошного Main Menu, и игра начинает потихоньку цеплять. Боевые левиафаны Империи (явно далекие предки AT-AT Walkers), демоны, вампиры, элементали, фанатичные Служители Света в белоснежных ку-клукс-клановских балахонах – каждую страницу хочется сохранить и повесить на рабочий стол. Честное слово. Cryo чувствует себя как дома. Но запустим же собственно игру.

Первым делом мы попадаем в режим пошагового перемещения между локациями. Только здесь можно сохраняться, и это глубоко правильно – в реальных сражениях save/load по мистическому стечению обстоятельств отсутствуют. Если вы не убоялись и не сбежали на этом этапе (все же просто – левым кликом выделяем баннер, символизирующий нашего принца, правым кликом отдаем приказ, потом щелкаем на красивом зеленом круге со стрелочкой внизу экрана справа – вуаля, как говорят у нас в Азии), то крепитесь – легко не будет.

Поначалу мы имеем только огненный меч (славная штуковина, явный прототип Jedi Lightsaber), вполне натурально превращающий врагов в головешки и пар, да пару спеллов за пазухой – fireball стандартный и вызов элементаля воздуха, который на бреющем полете летает над землей и язвит противников не знаю чем (возможно, кусает). При этом из жертв по-аркадному наглядно улетают hit points. Со временем, конечно, все будет – легионы под нашим началом, осадные орудия и взятие крепостей. Кстати, обратите внимание на анимацию персонажей: как развеваются эти плащи, как солдаты поигрывают оружием, как они роняют штандарты, когда их убивают, – делающая иногда гробы Cryo веников не вяжет.

Постарайтесь поскорее привыкнуть к тому, что армия – это расходный материал. Если пущенный нашей умелой рукой fireball уничтожил пятерых подчиненных и троих врагов – это нормально. Есть, правда, несколько критичных персонажей, со смертью которых приключится автоматическое поражение: их надо оберегать. Хотя, если по сюжету нашего спутника должны убить – его убьют, не извольте сомневаться. Здесь есть вот какой момент: в Lune Noire вас просто не может потоптать ножищами какой-нибудь случайный тролль; если же это недоразумение все же произойдет, то наш слуга со скорбным лицом сообщит что-нибудь типа: "Мой лорд погиб в эпической схватке с омерзительным чудовищем. Его имя будет внесено горящими буквами в Летопись Черной Луны, его не забудут никогда". И так далее – пропустив удар вражеским мечом по черепушке, мы узнаем о себе много нового, вроде того, что "сложили голову в неравной схватке с бесчисленными ордами противника". После чего будет продемонстрирован умопомрачительной красоты мультфильм, где наше виртуальное "я" с нескольких ракурсов картинно падает ничком на пол.

Les Rhytmes Digitales

После инициации все только по-настоящему начинается. 60 миссий – прочтите эти слова еще раз и медленно. Четыре кампании – четыре стороны, причем рано или поздно мы побываем на каждой, а в конце поведем в бой жуткие легионы Черной Луны. 4000 юнитов на одной карте – это чистая правда. Очень часто случается, что эти 4000 отчаянно рубятся между собой (кровищи – моря, звуки сочные донельзя), а мы оказываемся в самом центре, отчаянно пытаемся сбежать, но тут гигантская (они действительно огромны...) боевая черепаха гномов издает рык и обращает на нас свое внимание. Жуткое дело.

Вволю оттянувшись в роли главаря грабительской шайки в Initiation, о самостоятельности можно забыть – в первой кампании нам отдает приказы леденящего душу вида военачальник Империи, восседающий на отвратной зверюге и задрапированный в такой модный красный плащ, что Дарту Вейдеру (не говоря уж о позорном Дарте Мауле) явно стоит задуматься о смене имиджа. Поначалу мы послушно делаем, что прикажут – вызволяем из тюрем имперских солдат, давим непокорных и разбираемся с Поклонниками Света (наш босс именует их по-простому – Light Dogs), но в стае скоро появится новый вожак, и сюжет сделает очередной резкий поворот...

В процессе пошагового перемещения по стратегической карте по своим делам нас вполне может настичь вражий кавалерийский отряд, больше похожий на Первую конную армию, и нам придется принимать бой – бежать нельзя. Это, прошу заметить, помимо обязательных миссий. Игра приобретает хорошие черты бесконечности, не теряя своего первородного драйва.

Дальше. Одним щелчком по иконке замка на стратегическом экране можно перенестись, в некотором роде, на базу. Прогулка по казармам и прочим сооружениям позволит пополнить армию и сделать много других общественно полезных дел – дерзайте.

Если вы дочитали до этого места, то сможете выслушать меня спокойно и без лишних эмоций. Это что угодно, но не стратегическая игра. AI у персонажей отсутствует напрочь. Строем никто ходить не умеет. Слово "pathfinding" здесь никому не знакомо. Бои превращаются в совершенно неконтролируемые свалки, причем преимущество всегда на стороне компьютера – он хотя бы в состоянии указать своим подчиненным, кого конкретно рубить. Масштабные сражения с участием левиафанов, осадных башен, драконов и магических спецэффектов в этом смысле – кромешный ад, не говоря уже о том, что становятся очень заметны тормоза. Ни о каком согласовании действий между родами войск не может быть и речи – все они движутся и сражаются плотной толпой, доводя своего предводителя (нас) до священного берсеркского безумия.

Ну и что?

EXE

BLACK MOON CHRONICLES

РАЗРАБОТЧИК Cryo

ИЗДАТЕЛЬ Cryo

Игра-не-для-всех. Эстетский шедевр, имеющий мало отношения к стратегическим играм.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166 (на самом деле, минимум Pentium 200), 32 Мбайта RAM, SVGA, DirectX.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Не нужен здесь ускоритель, ребята...

СЛОЖНОСТЬ	низкая
ГРАФИКА	★★★☆
МУЗЫКА	★★★★★
ЗВУК	★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★
СЮЖЕТ	★★★★★

3.5 ИНТЕРЕСНОСТЬ

СОЛДАТ КОРОЛЕВЫ

HIDDEN & DANGEROUS

•Фраг Сибирский•

Положение первое: они ни-че-го-шень-ки не изменили. То есть совсем, то есть со времен "демы" ни одним багом, глюком, ни одной нехорошей бякой не стало меньше. Скорее даже наоборот. Положение второе: мне это по барабану. Разведите большой и указательный пальцы на два миллиметра — получится та самая мельчайшая в мире скрипочка, наяривающая — "а моему сердцу плевать". Потому что его, сердце, не обманешь.

Hidden & Dangerous, как он есть сейчас, являет собой самую сложную игрушку "про спецназ", что когда-либо была создана. Может, это и звучит как комплимент, но вот в чем загвоздка: половина этой сложности висит на беспрецедентно веселых мозгах противников, своеобразной орудийно-деятельностной модели и ненормально закрученных миссиях, а другая — кажется, вторая — половина — на тех самых багах, глюках и нехороших бяках. Перечислять их все просто-напросто утомительно, а благодарным это занятие вряд ли назовешь. Так что сделайте вот что — возьмите все жалобы по поводу демо-версии и умножьте на два всех этих тонущих, как топор, и рассыпающихся при падении, словно спичечный каркас, солдатиков, увязающих в полу и проходящих через всевозможные твердые поверхности (особенно приятно, когда в этих поверхностях застревают гранаты), жутковатые шутки с нерабочей и рабочей техникой, когда мирно сидящий в кузове напарник вдруг гибнет страшной смертью под колесами, и прочие интересные и познавательные вещи. Тут H&D уверенно может поспорить со стариной "Треспассером" — а кое-где, может статься, и оставить пресловутую криворукую барышню в глубоком тылу.

Как неисправимый оптимист, честно страдавший от багов, глюков и нехороших бяк весь испытательный срок, я скажу: к счастью, первая половина более важна, чем вторая. Вот так-то.

На службе Ее Величества

Ну действительно, почему у нас, милитаристически подсевших фанатов наземной военщины, до сих пор нет своего элитного, хардкорного, симулятора? У пилотов есть, у подводников есть, у танкистов, кажется, тоже... Пусть вся крупная совокупность мелких неудобств послужит фильтром, отсеивающим слабых и неумелых, неготовых к трудностям военно-полевой жизни, высадкам на вельботах в Северном океане, ночевкам с партизанами под открытым небом и прыжкам с парашютом! Пусть истинную ценность познают лишь те, кто крепок духом и способен не обращать внимание на сотни, тысячи мешающих в дороге мелочей, если цель – Победа, великая и сверкающая... Уфф... Прошу прощения за лирическое отступление.

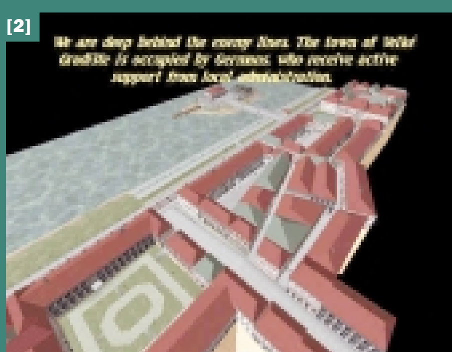
На самом же деле все не так плохо. И шуточка про "кое-что еще хуже" здесь неуместна, ясно? Две самые страшные вещи, грозившие еще с демо-версии (а именно: тактическая карта и, прости господи, менеджмент ресурсов), оказались очень даже простыми и удобными в обращении, по-военному незамысловатыми.

Карта (выполненная, между прочим, очень стильно – в виде макета участка местности, возлежащего на столе среди спецназовских игрушек – ножичков и гранат) представляет собой простейший автопилот, на котором без особых изысков задаются наборы примитивных приказов для всей нашей громадной (аж четыре человека!) команды. Из R6 чехословацкие друзья точно извлекли как минимум один полезный урок – большинство приказов дублируются в устной форме, то есть адекватно воспринимаются подчиненными как заочно-виртуально, так и при непосредственном и близком контакте в форме хриплого вопля.

Кстати, очень любопытный момент: в зависимости от расстоя-

[1]

[2]



[1] Хоромы... Здание Абвера в Гюльведорфе. [2] Вельке Градисте, вид сверху.

[3] Мрачная Югославия. А в Вельке, несмотря ни на что, ходит трамвай.

ния до адресата коммандос (знаете, так и хочется обозвать его "юнитом"... стены чужого раздела влияют, наверное) либо выкрикивает свою команду, либо доносит словеса до жаждущих ушей ровным, ни к чему не обязывающим тоном, или даже сиплым прокуренным шепотом. Каков смысл? А смысл тот, хорошие вы мои, что у норвежско-румынско-югославских жандармских патрулей ушки на макушке, и неродная английская речь их очень даже нервирует. Особенно если исходит от субъекта, одетого по последней фашистско-румынской моде... но об этом ниже. А пока что скажу следующее: хотя сама в упор тормозящая действо карта используется сравнительно редко (главным образом в тех случаях, когда отряд оказывается ненароком разметан по всему полю), она, вкупе с разговорной речью и правильным английским прононсом, превращает группу из четырех разномастно вооруженных раздолбаев в качественную боевую единицу, мобильную и смертоносную, способную вести как затяжные бои на местности, так и совершать молниеносные рейды на фашистские хазы и малины, ставить всех наци к стенке враскоряку и... но об этом тоже позже.

Менеджмент... Такое емкое и такое страшенное слово. У меня никогда не шли в гору дела на иксковской бирже. А тут — боеприпасы, оружие и амуниция, все переводится в весовые единицы и подлежит утрачиванию на поле брани и экспроприированию с тел убитых — и камрадов, и недругов... Ма-ма, ма-ма, что я буду де... А на деле-то все просто. В самом начале любой кампании (тут их шесть, любители цифр) весь арсенал разложен на солнышке — бери, не хочу... Никаких лимитов вроде вульгарных и пошлых великобританских бакинских не предусмотрено, ограничение на самом деле только одно — весовые единицы (те самые). Тысячами загребайте патроны к пулеметам обычным, сотнями — к пистолетам-пулеметам, десятками — к винтовкам и карабинам. Сыпьте сверху гранат — своих и трофейных, да не забудьте тринадцатикилограммовую базуку A1M1 с парой-тройкой зарядов с химическими боеголовками... Ножи "Фэйербер-Сайкс", автоматические "кольты", сигнальные ракетницы, бинокли, фотоаппараты, да еще штук шесть адских машинок (на базе не пластида, но ТНТ) с часовым механизмом... Напоминает спешный отъезд за рубеж средних размеров террористической группы. Мы, вообще-то, и есть террористическая группа. Только ма-а-а-аленькая.

Короче говоря, главное — следить, чтобы груз пулеметных лент для "Браунинга" или магазинов для ЗБ 26 не забил все отделение для багажа в родной двухмоторной "Каталине", несущей наши бренные тела за рубеж — в зону высадки, куда-нибудь в Норвегию, где во льду фиордов уже готова теплая встреча белым куполам парашютов. Весовой баланс надо соблюдать — ну, как те несчастные, что сидят на всяких-яких диетах и радуются пятирублевой скидке с "Мерседеса".

Да, о трофеях... Все уволоченное с поля боя тут же выгружается в общий котел: чужие МП40 и МП44 служат неплохим подспорьем, когда кампания на излете и патронов к нашему "СТЭНу" в обрез. Ну и излюбленная германскими снайперами винтовка K98, и пулемет МГ34, и фаустпатрон... Потому как во вражеском тылу никто регулярными поставками наш праздник жизни продлевать не будет. На оккупированной территории, правда, как клянется начальство, кишмя кишат всякие партизаны-сопротивленцы, только и ждущие возможности отоварить нас чем-нибудь из своих неприкосновенных запасов. Ага, щаз... Нет там никаких партизан — какие были, все в горы давно подались под натиском жандармерии коллаборационистов, вместе со своими патронами, взрывчаткой и прочими НЗ.

Ночь твоя — добавь...

Так что перед каждой новой операцией проблема одна — как разместить максимум килограммов из арсенала на плечах идущей на святое дело четверки, чтобы при этом кое-что осталось на черный день (тем более что самые безумные и кровожадные миссии приберегаются обычно под конец — знают товарищи чехи, что народ перед занавесом желает от-тя-ну-ть-ся по полной концертной программе) и место в карманах для лакомых трофеев нашлось бы.

Станковые пулеметы получают выносливые, винтовки — меткие, пистолеты-пулеметы — серые середнячки. Довольно быстро формируется устойчивая команда, органично и гармонично сочетающая все виды оружия. Такая давно ожидаемая штука, как модель взаимодействия между членами отряда в боевой ситуации дает просто невероятный результат. Даже двое бойцов в связке всякий раз автоматически поворачиваются так, дабы подстраховать друг друга, а уж спаянная четверка перекрывает все стороны света. Классическая стойка — двое со "СТЭНами", припав на колено, прикрывают друг другу спины, пулеметчик с готовым к бою тридцатизарядным "Бреном" (он же ЛМГ) или чехословацким ЗБ26 держит север, распластавшись на животе, и снайпер с "Ли-Энфилда" Мк4 стоя сканирует через прицел юг. Представляете себе эту компашку на полянке в сосновом бору?

Когда дело доходит до драки, выясняется, что помимо автопилота программируемого каждый коммандос имеет автопилот внутренний. То есть переключившись на бойца, угодившего в гущу сражения, вы ничуть не отвлечете его от ответственного процесса переползания, перекатывания, стрельбы из укрытия и коротких перебежек. Лишь легкий... э-э-э... наклон штурвала заставляет его сложить с плеч ответственность. Но и тогда обнаруживаешь, что времена героев-одиночек давно прошли — вокруг кипит настоящая война, хоть и локальная... Все в том же сосновом бору деревья отрезают "горячую точку" от внешнего мира, вокруг нет ничего, кроме бесконечной череды стволов, за каждым из которых может таиться снайпер... А наш собственный снайпер посылает куда-то пулю за пулей из пятизарядного карабина "Джонсон" М41, как заведенный, передергивая затвор; а пулеметчик садит из "Брена" короткими, уверенными очередями; строчит из трофейного "шмайсера", перекатываясь, напарник, и где-то рядом уже слышны разрывы смешно выглядящих немецких гранат на длинной ручке, прозванных солдатней "пестиками". Враг, как известно, не дремлет — а у него тоже есть винтовки, МП40 (а у элитных дивизий СС — и МП44) и станковые пулеметы.

Наци и их прихвостни не то чтобы очень уж хитрющие — нет, они просто грамотно работают как тактически, так и стратегически. Хороши как в бою один на один, так и в тактических маневрах — преследовании и оцеплении. Когда за тобой охотится взвод отборных альпийских стрелков, вопрос "сражаться или что?" отпадает сам собой. Драпать со всех ног, вот что!

Укрытия — малейшая неровность поверхности, палубная надстройка, кочка, бетонный выступ, штабель дров, тент грузовика, железнодорожный ограничитель — нигде больше не играют такой важной роли,

как в H&D, и все потому, что их равно используют как наши на автопилоте, так и мерзкие фашисты. Вот, к примеру, парни в пулеметных гнездах на вышках — казалось бы, неподвижные мишени, тренировочное упражнение для "Ли-Энфилда". Но как они ловко ныряют на пол после промаха или легкого ранения! Отлеживаются, осторожно выглядывают над ограждением, катапультируются на землю и бегут сломя голову за подмогой... Преспокойно могут оставить тяжелый "шпандау" и пустить в ход МП40 или даже начать палить одиночными из пистолета. Кстати, с пистолетами наиболее опасны офицеры — они хладнокровно целятся из-за спин своих верных ребят и стреляют один-единственный раз — точно в голову. Темнота и туман им не помеха.

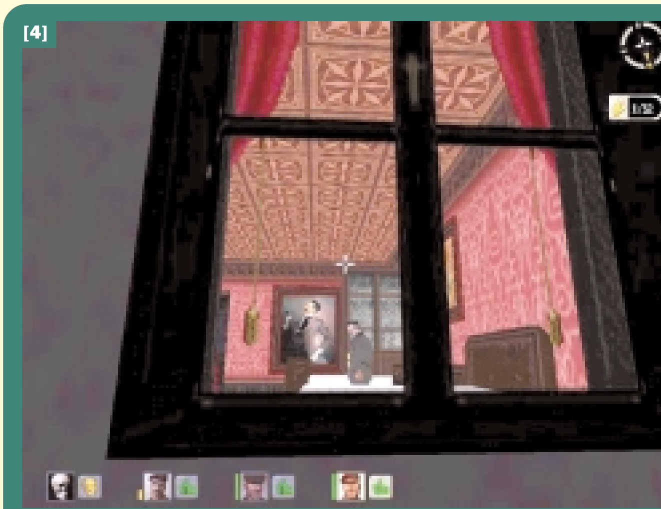
Да, погодные эффекты! Кисельный туман и дождь в лесу здорово затрудняют не то что точный огонь, а просто ориентирование на местности. Без карты не жизнь... А на открытой местности худшее проклятье снайперов — сумерки. Попасть в цель нельзя по очень простой причине: во тьме НЕ ВИДНО ПЕРЕКРЕСТИЯ ОПТИЧЕСКОГО ПРИЦЕЛА. Неплохо, правда? Ночь — время косильщиков-пулеметчиков, по вспышке вычисляющих местоположение врага и посылающих туда весь тридцатизарядный магазин. А то и трехсотзарядную ленту.

В одном немецком городке

После победоносного шествия по гостеприимной земле Италии в кампании номер один ты решаешь, что знаешь о H&D все. Действительно — с ресурсами и картой разобрался, с оружием вроде тоже, да и операции научился просчитывать на лету... Чего только не делал — по крышам и лестницам лазал, под грузовиками и товарными вагонами ползал, по прожекторам ПВО из "СТЭНа" стрелял, пленных спасал, цистерны зарядами с часовым механизмом подрывал... Даже бронепоезд расстреливал из базуки — а что, химическую боеголовку в головной вагон — р-раз! Тринитротолуолчик под задний — два! И пошло веселье...

Все знаешь, все умеешь. Твердой рукой собираешь манатки в дорогу — Югославия, понимаешь ли, ждет. "Взрывчатку партизаны дадут!" — твердо обещает командование. Ну что — сели, полетели Дунай бомбить... И этот чертов "Ланкастер" прямо над оккупированной территорией сбивают! Отряд на парашютах выбрасывается из горящего самолета над незнакомым лесом...

Вот таких подлостей в арсенале H&D — хоть завались. Хороших таких, реалистичных подлостей, явно подсказанных пресловутыми консультантами-ветеранами соединений С.А.С. Вообще же профессиональная рука чувствуется в крепких, убедительных деталях — ну хотя бы те нефтецистерны на вокзале надо взорвать не просто так, а чтобы бомбардировщики темной ночью могли на цель заходить. И участие тех же партизан с Сопротивлением не отрицается — война вокруг как-никак, мы поезд с пленными пилотами упустили, а они его — под откос. Правильно, нам хлопот меньше.



[4] Штандартенфюрер Штайнер на роскошной вилле в Хейденберге. Приказано взять живым!

А уж что под конец начинает твориться, году в 44-45-м, когда мы вроде как уже побеждаем! Для коммандос наступает самое смутное время — я, как говорится, готов сражаться с любым противником, но избави меня бог иметь дело с союзниками. Особенно если союзнички эти — Красная Армия.

...Так вот, из леса этого приходится выбираться на своих двоих — а для начала неплохо бы и друг друга отыскать в чащобе... И от патрулей, отстреливаясь, бегать — прямиком на дорожные блокпосты. А когда лес кончится — добро пожаловать в местный югославский Мухоср... простите, Вельке Градисте. На весь город одна пивная — и та на острове, и нажираются в ней ежедневно наци из экипажа сторожевого катера. Катер сам, правда, без присмотра рядышком болтается — чуете? Раздобыли гражданское тряпье — оно на веревках, тоже без охраны, — и на остров, нагло, мимо патрулей жандармерии. Администрация здешняя, сволочь эдакая, вся на стороне захватчиков. Хо-хо, вражины-то, оказывается, про заварушку в лесу прослышали и стали оставлять у катера одного охранничка — на всякий пожарный... Та-ак, где там наш "Фэйербер"?

И ничего, совершенно ничего нельзя здесь предсказать заранее. Добрались на катере до Железных Врат в низовьях Дуная — так взрывчатки нет, чем их взрывать-то... А вон танк стоит... почти ничейный. И так далее.

Ну вот вам для полноты картины еще один простой факт: цель кампании достигается в третьей-четвертой миссии. Ура, победа. А теперь попробуйте-ка в липовой униформе выбраться живым из разворошенного осиного гнезда в Хейденберге и добраться аж до Пьемонта! Бронированный грузовик, моторизованное соединение СС на хвосте, где-то под маскировочной сеткой лежит себе "Каталина"... еще четыре миссии.

А чтобы оценить степень профессионализма братьев-чехов, достаточно один раз взглянуть на тонущий немецкий крейсер "Латзоу" посреди Северного моря. И осознать, что с этой темной громады, ощетинившейся пушками в тумане, приказано утащить шифровальную машину. А вы говорите — "Титаник"... Ну, или вспомнить, чем знаменит фиорд Торвик, и какое значение имело уничтожение тамошнего заводика по производству тяжелой воды для всей второй мировой. EXE

HIDDEN & DANGEROUS

РАЗРАБОТЧИК Illusion Softworks

ИЗДАТЕЛЬ Take 2 Interactive, Talonsoft

Великолепная игра и — первый "хардкорный" спецназовский симулятор. Будем надеяться, что еще и последний.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium 233), 32 Мбайта RAM (рек. 64), DirectX 6.0, поддерживающий Direct3D акселератор (рекомендуется что-нибудь на AGP).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

60 Мбайт на HDD. Рекомендуются терпение и труд, которые все.

СЛОЖНОСТЬ	низкая
ГРАФИКА	★★★★
МУЗЫКА	★★★★☆
ЗВУК	★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★☆
СЮЖЕТ	★★★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.5

ACTION

КОНЕЦ НОСТАЛЬГИИ

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ГОСПОДИНА ПЭЖЭ

Из темного прошлого — к светлому будущему

Всю весну и часть лета меня душила депрессия. И не только из-за кризиса, не только из-за войн и жары. Меня до печенок достало положение в нашей любимой игровой индустрии, а заодно и сами игры, вышедшие за последнее время. Сколько уже пересмотрено, сколько описано, а шедевров нет, новых направлений не открывается, да и впереди — сплошные аддоны к сиквелам по мотивам киноэпопей. Тьфу… Судя по содержимому темы этого номера, рассосется моя хандра не очень скоро, так что придется принимать экстренные меры — мечтать о светлом будущем.

Думаю, объяснять, что такое Intel, никому не надо. Самая толстая, уверенная в себе и не чурающаяся демпинга фирма, производящая процессоры, материнские платы, чипсеты для них, видеокарты и прочую мелочевку. Если заглянуть в ее историю, то обнаружится, что начали они с производства микросхем памяти, а потом, работая по заказу японцев над микросхемой для калькуляторов, набрели на идею микропроцессоров. Пусть не первыми и не единственными, но зато воплотить ее в жизнь смогли удачнее остальных.

Закон Мура

Среди основателей Intel был господин Мур (хоть и господин, но мне не родственник), хороший человек, умный и богатый, что в наши дни встречается весьма редко. Однажды он обратил внимание на то, что емкость микросхем памяти, выпускаемых в промышленных масштабах, удваивается каждые полтора года. Что любопытно, как только появились микропроцессоры, обнаружилось, что этот закон применим и к ним. Народ немедленно окрестил закономерность законом Мура и начал строить прогнозы.

Прогнозы поражали воображение. Уклонюсь еще дальше от основной темы, но расскажу-таки древнюю притчу о хорошем знании математики. Изобретатель шахмат, как сообщают классики, принес свою игру местному начальнику (как их там звали – цари, короли, эмиры, падишахи – история умалчивает), тот попробовал и полюбил это дело с первого взгляда и навсегда. В те далекие и счастливые времена за хорошие дела обычно награждали, а не наказывали, так что начальник опрометчиво предложил самому изобретателю подобрать себе награду.

А тот, не будь дурак, вспомнил, чему в школе учили, и попросил на первую клетку шахматной доски положить одно зерно местного аналога пшеницы, на вторую – два, на третью – четыре, и удваивать количество на каждой клетке. Начальник, подумав немного и подсчитав, что первые десять клеток дадут всего около тысячи зерен, а клеток всего 64, согласился. И пошел процесс... Через некоторое время вокруг громоздились мешки зерна, повозки ехали со всех сторон, а клеток оставалось еще порядочно.

Как оказалось при тщательном подсчете, зерна на оплату не хватило бы не только в этой несчастной стране, но и на всей Земле. Ведь два в шестьдесят четвертой степени

– это 18446744073709551616 зерен, то есть 18446744 мегатонн, если принять вес одного зерна за один грамм. Мерить зерно атомными бомбами (каковых потребовалось бы около миллиона, причем по самым скромным подсчетам) в те времена не умели, так что затея с оплатой кончилась пожизненной пенсией и медалью во всю спину.

Рог изобилия

А вот в наши дни закон Мура, как ни удивительно это звучит, все еще работает, не первый десяток лет, и признаков усталости не выказывает. Один-единственный процессор в персональном компьютере наших дней имеет бОльшую вычислительную мощность, чем была использована во всем проекте полета человека на Луну, и его производительность продолжает удваиваться с завидной регулярностью.

Если экстраполировать нынешнюю ситуацию хотя бы лет на десять вперед, получим жутковатые цифры. Удвоение произойдет где-то раз семь, два в седьмой степени – это 128. Pentium X будет работать на частоте в сотню гигагерц, памяти в компьютере будет около десяти гигабайт, как на среднем сегодняшнем винчестере, а уж про периферийные устройства даже говорить боязно, речь пойдет, похоже, о терабайтах...

Кстати, закон Мура в последнее время начал давать сбои. Только не в сторону уменьшения, а наоборот! Очередное удвоение мощности состоялось досрочно, за счет ускорителей на видеокартах (мощность процессора на них вполне сравнима с Pentium'ом) и ускорителей на звуковых платах (там, правда, железка чуть слабее, но все равно весьма мощная). Кроме того, Кармак обещает нам, что ему удастся неплохо распараллелить код, и простое втыкание второго процессора в компьютер даст еще несколько десятков процентов выигрыша. В итоге одну-две ступеньки удалось перепрыгнуть досрочно.

Да, разумеется, не за горами физические ограничения – через несколько лет будет достигнут минимальный возможный размер проводника на микросхеме, по которому еще может течь ток, да и размер этой самой микросхемы не может расти беспредельно, ведь любой дефект кристалла кремния приводит к браку, а количество дефектов растет пропорционально площади, то есть квадрату размера. Собственно, этот эффект и мешает делать, например, большие жидкокристаллические мониторы: слишком много неработающих точек на них получается, и приходится выбрасывать почти всю партию панелей.

Но уже сейчас видны пути, которые дадут возможность без помех развиваться еще долгие годы, а на науку брошены такие деньги, что никаких сомнений в появлении новых технологий, причем еще до исчерпания возможностей старых, не остается.

Embarras de Richesse

В вольном переводе с французского (о, Франция! француженки, словно весенние цветы, тянущиеся к небу на янтарном от ласкового парижского солнца Монмартре, прекрасная незнакомка, оставившая за собой, словно приглашение, тонкую строчку аромата дорогих духов... Мадре де диос, какие воспоминания!) этот заголовок означает всего-навсего "изобилие возможностей", с намеком на их избыток. Уж чего-чего, а изобилия нам закон Мура дал куда больше, чем хотелось. Как любил говорить мой друг, сантехник, хоть одним местом ешь... Вопрос только в том, куда его, это самое изобилие, девать...

Скажите честно (а точнее – честно напишите на pg@game-exe.ru, будет интересно оценить общественное мнение), как вы представляете себе идеальную игру в жанре action, если абстрагироваться от всех ограничений? Впрочем, независимо от результата опроса в общественном сознании прочно засел штамп из дешевых (и не очень) фильмов: человек надевает на себя спецкостюм, тяжелый шлем, берет в руки модель пистолета – и отправляется на охоту. Костюм и шлем подают ему на нервные окончания все те ощущения, что привычны в реальной жизни. Голову повернул (есть уже сейчас) – и изображение в очках повернулось. Рукой повел (тоже уже давно существует) – и твоя виртуальная рука повторила жест. Зацепился плечом за стенку – костюм надавил тебе на плечо с должной силой. Выстрелил – костюм устроил отдачу. Короче говоря, попытка с помощью виртуальной реальности безопасно перенестись в опасную обстановку и тем добиться выброса адреналина в кровь.

Сразу скажу: это будет, будет скоро, но продержится очень недолго. Ибо, во-первых, не позволяет моделировать кучу реалистичных эффектов, и потому годится только для шутеров (как сделать ускорение в несколько g, нужное для автогонок? а как добиться адекватной ходьбы, перебирая ногами в воздухе?), а во-вторых, очень односторонне: сильно ограничивает диапазон поз, которые можно принять. Как сделать кресло автомобиля? Вращения на перекладине? Подъем по лестнице?

Так что после короткого, но счастливого периода, когда у каждого уважающего себя игрока в комнате будет нечто похожее на гимнастический снаряд, куда он будет вскарабкиваться ради часа-другого игры в очередной DOOM-клон, должна произойти очередная революция.

Киборги на марше

Организм человека – очень древняя штука. Каким сложился во времена геноцида питекантропов, таким и дожил до наших дней. Универсален, в меру плодовит, достаточно надежен и хорошо переносит небольшие повреждения (если не считать уродливо-

го жидкостного носителя энергии, склонного вытекать), но весьма неудачен с инженерной точки зрения. Очень уж жестко привязан к условиям, царящим на планете Земля: тяготение, освещение, температура и прочее.

А ведь, по сути, кроме мозга, хранящего наше "я", и потому нам столь интересного, остальное только тем и занято, что выживает изо всех сил. Получает раздражители и стимулы из окружающей среды, передает их в мозг по нервам и по мере сил выполняет команды этого самого мозга, приходящие по тем же самым нервам.

Почему бы, спрашивают себя конструкторы уже сегодня, не перехватить эти самые сигналы, бегающие по нервам? Ведь они не могут быть особо сложными, да и адаптируется мозг весьма быстро и просто. Скажем, в экспериментах людям надевали очки, переворачивающие изображение, – и через пару недель все подопытные не испытывали никаких проблем, для них изображение снова становилось нормальным и привычным. Правда, когда очки снимали, пара недель уходила на обратную адаптацию, но не это сейчас важно. Главное – что обмануть мозг, заставить его воспринять нужную информацию "напрямую", выглядит вполне возможным.

Увы, пока не придумано, как сделать это без операции по перепиливанию нервов, но два выхода видны уже сейчас. Либо метод все-таки изобретут, и тогда, нацепив какой-нибудь хитрый аппарат, человек получит абсолютно все ощущения, от точной картинки до температуры и перегрузок, а команды мозга, идущие мышцам, до этих самых мышц не доберутся, а поступят в компьютер, который смоделирует реакцию на них.

Если же без операции не выйдет – рано или поздно придется смириться с тем, что ее будут делать каждому при рождении, иначе в Великую Сеть, объединяющую всех и вся, просто не попасть. А на мир придется смотреть сквозь компьютерные "глаза", заодно приобретая массу полезных возможностей (тут и зрение в любых диапазонах, и прямое управление любыми механизмами с помощью мысленных команд). Короче говоря, появится поколение счастливых киборгов. Для них отличить жизнь от игры станет уже трудновато, ведь и то и другое будет поступать по тем же самым каналам и выглядеть неотличимо друг от друга.

Представьте себе, как такая штука будет работать в сочетании с действительно глобальной сетью, далеким потомком нынешней сети Internet. В простейшем варианте получится что-то вроде существующей уже сейчас игры Laser Tag (когда несколько человек надевают на себя датчики, берут в руки световые ружья и устраивают охоту друг на друга в специальных помещениях) или пейнтбола (когда почти настоящие ружья заряжают шариками с краской). А дальше… Дальше – только звезды. Тут и "честное 3D", и все те творения больной фантазии художников, что живут сейчас на наших плоских экранах… Мечта детства – погладить по круглому шершавому боку какодемона и поздороваться за ручку с импом – станет вполне реальной. Правда, для полноты впечатлений, они наверняка будут мерзко вонять, но уж выключить запах наверняка можно будет где-то в настройках.

А главное – неожиданно обнаружится, что в виртуальном пространстве очень легко жить, еще легче творить, а уж играть и развлекаться – вообще раздолье. Можно для разминки построить виртуальную планету Земля, а уж потом заняться настоящими забавами. И кому тогда захочется выходить из виртуальности?..

Жизнь — игра?

Есть на свете один очень умный человек, пан Станислав. Станислав Лем, гениальный писатель-фантаст, футуролог, философ и инженер человеческих душ. Одна из очень интересных тем, о которых он размышлял в своих книгах, – виртуальные миры. Представим на секунду, что в момент рождения мозг младенца (для пущего нагнетания атмосферы) изъяли из черепа, засунули в черный ящик с питательным раствором, присоединили все идущие от него нервы к мощному компьютеру, который подает на них электрические сигналы, являющиеся для этого самого мозга единственной информацией о внешнем мире. Если компьютер достаточно мощный, а программа достаточно сложная, то отличить, в настоящем мире живет этот "человек-мозг" или в виртуальном, он не сможет до того момента, когда компьютер сломается, и сигналы перестанут приходить…

Возможно, ты, читатель, сейчас булькаешь в чане с раствором, и тебе только кажется, что существует журнал, игры, компьютеры, люди… И все твои радости и гадости устроены по желанию того экспериментатора, который вырезал в детстве твой мозг из черепа. И вырваться из этого кошмара уже не суждено, все задано заранее. Можно даже сыграть злую шутку: пусть программа содержит в себе "пробуждение" от виртуального сна, выход из кабинки для виртуальных игр в "большой мир", неотличимый от предыдущего. А на деле… На деле все тот же мозг, в том же чане, и все тот же экспериментатор, мерзко хихикающий в усы или в щупальца, дыхальца и прочие детали его анатомии.

А возможен и другой сценарий: все вокруг – игра. Перед ее началом у игрока стирают память о прошлом, чтобы уравнять шансы, потом его подключают к компьютеру, и начинается дефматч длиной в шесть-семь десятков лет. Кто лучше себя проявит, получит кубок. И не являются ли сказания о рае и аде как раз случайно сохранившимися обрывками воспоминаний?

Как выразился все тот же дружественный мне сантехник, обожающий поиграть на моем компьютере в Quake, жизнь – это игра с жутким геймплеем, без сэйвов, но зато с какой классной графикой! Никаких тебе пикселей, постоянные fps, трехмерный звук и великолепное стереоизображение… Только бы не сломалась та машинка, что подает питательный раствор!

Для тех, кто по странным и непонятным причинам пропустил нашу небольшую заметку (внимательнее надо быть, граждане) в #4'99, сообщаем: Sinistar — ремейк культовой аркады, гремевшей в 1983 году. За подробностями бегом марш к соседям за УЧУ-подшивкой. Так вот, именно корни Unleashed и делают игрушку такой, с одной стороны, крайне доходчивой, простой для восприятия, а с другой — необычной, неординарной, словом, нестандартной.

В НАШИХ РУКАХ — ЗВЕЗДЫ

•Фраг Сибирский•

SINISTAR: UNLEASHED

Разработчик	**GameFX Technology**
Издатель	**THQ**
Официальная дата релиза	**Лето 1999 г.**
Размер демо-версии	**Около 48 Мбайт** (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	**www.gamefx.com/sinistar1.html**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 233), 64 Мбайта RAM, DirectX 6.0, 3D-ускоритель, совместимый с Direct3D (рек. AGP)**
Дополнительная информация	**120 Мбайт на HDD; рекомендуется аркадный джойстик**

Самое доступное, что есть в Sinistar, это графика и общий аркадный принцип. О графике речь чуть ниже, а что касается аркадности — у вас когда-нибудь возникал второй из вековечных русских вопросов (не "кто виноват?") при виде космоса, истребителей и астероидного пояса? Ежу с трепанированным черепом понятно, что делать: по космосу — лететь сломя голову к ближайшему waypoint'у, истребители — мочить, от астероидов — уворачиваться... А ведь ничего подобного! Тут, как в стародавнем SCI-квесте: "спасти сокровище, убить принцессу и украсть дракона". Во-первых, лететь никуда особо не надо. Во-вторых, убивать следует не истребители, а спрятавшиеся за астероидами тральщики споргов, а сами астероиды следует взрывать и собирать выпавшие кристаллы...

Испытание космосом

Райская музыка для уха "Синистар"-фаната! И бред собачий для лоботомированного ежика.

Как это — истребители не взрывать?! Ну ладно, ладно, если уж хочешь, ежик, то кроши, кроши мерзкие корабли прикрытия, чтоб под ногами не путались.

Почему некуда лететь?! А тут все рядом, в пределах крошечного круглого экранчика радара: корабли, астероидный пояс, Врата и декоративная планета.

Да, декоративности тут... В рассказе Хайнлайна одному парню неслабо досталось: пару суток провисел в открытом космосе, любуясь окрестностями, а потом заработал жесточайшую агорафобию. Знаешь, кстати, анекдот? "И открытых пространств боится, доктор... и замкнутых... — А мы квакеров не лечим!" Гм-м... О чем это мы? А, да, об агорафобии.

От пространства вокруг мне стало страшно. Даже так — от Пространства. Это ничего, что всякие скопления звезд и туманности лучились разными переливами цветов, и таких оттенков, пожалуй, не существует больше нигде. Но вот сами звезды... Их не тысячи, не десятки тысяч и не сотни... Их миллионы и мириады — они повсюду, и количество их на один отдельно взятый экранный парсек превышает среднюю норму, скажем, WC: Prophesy, да и вообще любого космосимулятора раз эдак в триста. Черт, неужели все так просто — больше звезд, и космос катастрофически увеличивается в размерах, все дальше и дальше, больше и больше, пока не начинает казаться, что ты видишь насквозь всю Вселенную.

Собственно, рядом с бесчисленными ал-

[1]

[2]

[1] Ну какой вавилонянин останется равнодушным! **[2]** И кажется, что видишь насквозь всю Вселенную...

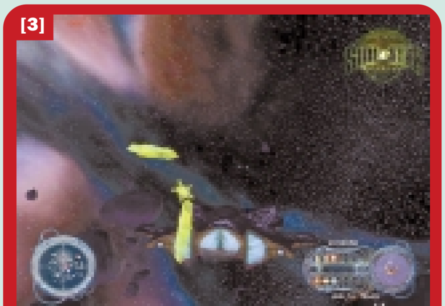
мазами даже такие великолепные штуки, как вполне реальная планета и дымчато-зеленые Пространственные Врата (чу, как встрепенулись "вавилоняне") несколько тускнеют. А обратить на них внимание стоит – хотя бы из-за размеров. Таких, знаете ли, техасских (и в прямом, и в переносном смысле этого славного слова) размеров, что волосы дыбом встают. А уж летать сквозь эту величественную симфонию на крохотном перламутровом кораблике (вражеских "рыбок" из WC напоминает просто жутко) просто как-то джойстик трехкнопочный не поворачивается... А надо, на-до, куда ж денемся? Так что закрываем глаза, пять раз глубоко-преглубоко вздыхаем – и ныряем в звездную бездну, как в самый большой на свете омут.

[4] Грядет зверская расправа над тральщиком споргов при помощи бурильного лазера.
[5] Вот так учатся побеждать.

Они идут

Единственный, кажется, "рабочий" спецэффект, видимый поначалу, – это пульсирующие разноцветные вены на биомеханическом теле корабля. Они ненавязчиво так отображают энергетический статус – очень полезно, если не хотите вдруг распылиться по космосу во все уменьшающейся в размерах вспышке. Да, вспышки и взрывы от астероидов и подбитых кораблей даже слишком велики, красивы и мощны – о всяких там законах физики в такой момент даже и думать не хочется.

Вражеские корабли – расы синистаров и их рабов споргов – больше всего напоминают космических божьих коровок. Спорги таскают астероиды к Вратам, где из них извлекаются и вставляются в обруч портала кристаллы, а синистары их прикрывают. Смысл этой деятельности в том, что с последним вставленным кристаллом зеленое свечение из Врат метнется в обе стороны, открывая коридор, и огромный корабль-босс, похожий на кактус, прибудет в этот участок галактики, сея смерть и разрушение. Что характерно, полностью данный процесс мы, старина еж, остановить не в силах. То есть босс-синистар пройдет портал в любом случае, и боя с ним избежать не удастся.



[3] Если бы во всех аркадах кристаллы были такими, я бы в них больше играл.

Но если наша скорлупка примет сражение неподготовленной, без признаков энергии и оружия достаточно разрушительной силы, то... Эффект предсказуем. Единственное, по сути, что мы можем сделать, это остановить сборщиков, разрушая как их самих, так и астероиды. Само собой, что вот тут-то и придется встретиться с истребителями...

Оружия у нас много – даже в двухровневой "демке". Перво-наперво – лазерная пушка, из которой и надо громить астероиды. Впрочем, парочку летающих фраеров из нее угостить не проблема. А на другой чаше весов – оружие специальное, требующее энергии. Взять ее не так сложно – разбиваем метеориты и хватаем желтые, призрачные, фигурно-вычурные произведения искусства, в дань классике обруганные "кристаллами". Хватать можно все, кроме тех, огромных, что спорги используют для строительства портала. Энергия дает питание самонаводящимся ракетам, лихо носящимся за истребителями зигзагами и почти всегда настигающим; бурильной пушке, легко разрезающей пополам как астероид, так и корпус подвернувшегося тральщика; и, конечно, грозной сини-бомбе – самонаводящемуся энергетическому разряду, который только и может причинить вред крейсеру синистаров. Затраты энергии все возрастают и возрастают, так что к подходу крейсера для нормального, комфортного боя с кучей бомб на борту придется пошустрить и нахватать кристаллов побольше.

Есть еще, кстати, и синие красивые безделушки, выпадающие все из тех же астероидов. Это бонусы – причем бонусы, попадающие прямиком в инвентарь и терпеливо ждущие, пока их используют. "Космический истребитель с инвентарем" – звучит здорово. Входят в инвентарь ускорители, щиты и восполнение... э-э-э... здоровья, здоровья, корабли-то биомеханические. Комментировать не будем, договорились?

Это все, разумеется, только пока... Сколько всего обещают в полной версии – журнала не хватит. Но даже с тем, что есть, ощущения от полетов и сражений в Sinistar ну о-о-очень необычные. Мало того, что классическая аркада обзавелась "движком", сделавшим бы честь любому космосимулятору (и это еще что, по уверениям авторов, мы и двух процентов от общей массы спецэффектов не видывали... верю!), так еще и приходится с какими-то почти что стратегическими (надо бы постараться пристроить полную версию в стан Олега Михайловича, а?) замашками поддерживать стабильную обстановку на вверенном нам участке, спешно готовясь к финальной суровой битве. А еще обещают, что большие кристаллы можно будет копить, копить, а потом идти в спецмагазин для борцов с синистарами и там так затариваться всякими чудодейственными артефактами, что любой крейсер в страхе убежит. Не самая простая к пониманию аркада с экономико-стратегическими элементами... молчи, ежик.

FUCK YOU, ASSHOLE!

KINGPIN: LIFE OF CRIME

•Господин ПэЖэ•

НАШ ВЫБОР

Ну в самом деле, что я могу сделать? Если ты, читатель, хочешь играть в Kingpin, то заголовок тебя не только не должен шокировать, он должен тебя очаровывать, завлекать и дразнить своей внутренней завершенностью и музыкальностью. А если залетный motherfucker напрашивается — what the fuck, die, die, die, fucking pig!!! Не правда ли, цельная художественная концепция?

Начнем с очевидного: Xatrix успешно продолжает карьеру, ни на миллиметр не отклоняясь от генеральной линии. Весомо, грубо, еще грубее, совсем грубо, шокирующе... Redneck Rampage с его американскими фермерами, оснащенными здоровенными шотганами и красными немытыми загривками, в свое время был как раз на грани оскорбления. Kingpin, безусловно, сделал большой шаг вперед. За эту самую грань. Пресловутая политкорректность долго извивалась в конвульсиях, да так и не оправилась с тех пор, и выходящие игры становятся все больше и больше похожи на плевок в лицо обществу.

Причем не только словами славен Kingpin, но и делами. Головы разлетаются в мелко перетертую мозговую кашицу, руки отстреливаются, рубашка быстро пропитывается кровью от рваных пулевых ран, и та же кровь обильно заливает пол... Детям и беременным лучше не смотреть, есть шанс потерять веру в лучшее будущее. Но, впрочем, главное для Xatrix – хардкорные геймеры, жаждущие МЯСА и КРОВИЩИ. И они свое получат!

Мафия как образ жизни

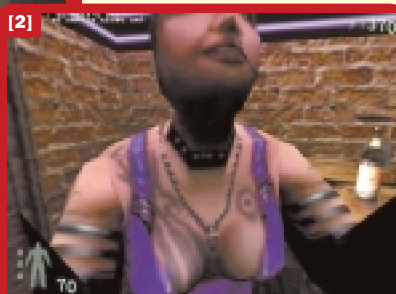
Как говаривал мудрый чукча из анекдота, наблюдая за прыгающими в пропасть оленями, тенденция, аднака... Все кому не лень, да и большинство остальных, начали делать симуляторы жизни. Наконец-то "железки" позволяют создать нечто похожее на улицы города или квартиры, и вечная тяга к реализму отшибает всякое чувство меры.

Догадайтесь, какую именно жизнь симулируют благополучные и жизнерадостные американцы в своих играх? Правильно, ту самую, какой не встречают в реальности и о которой вспоминают в припадках ностальгии. Взгляните, сколько игр почти одновременно вышло в стиле Film Noir (в переводе с французского это всего-навсего "черный фильм", а по-нашему, по-простому, чернуха). Чтобы размах этого дела стал понятен, скажу, что поиск "+"film noir" +game +review +action" на altavista.com выдал мне 4144 страницы, из которых вдруг обнаружилось, что к сему почтенному жанру каким-то боком относятся: Slave Zero, Grim Fandango, Tex Murphy: Overseer, Blade Runner, The Fifth Element, а присмотревшись, обнаружим там еще и Requem, Redline, The Creed, Resident Evil 2, да и почти все те творения, что не о средневековье.

В случае Kingpin это самое "несредневековье в стиле film noir" имеет место быть где-то в Штатах, то ли в ревущих сороковых (пардон, опять морская романтика в рецензию прокрадывается), то ли в пятидесятых годах нашего столетия. Даже самый оптимистичный Карлсон не рискнул бы назвать эти дикие времена "симпатишными". Каждый район города, каждая улица принадлежит одному из бандитских кланов, и у всякого попавшего в зону их влияния остается ровно одна задача: выжить.

Мир, где отбросы общества нашли-таки для себя крохотный, низенький, но все-таки трон, и выцарапывают друг другу глаза в грязи у его подножия, пытаясь хоть ненадолго стать "царями горы"... Тьма, безнадежность, право сильного и предсмертный хрип слабого. Полиция? А что – полиция? Вы ее видели? И бывший обитатель этого трупа – тоже. Дайте мне забыться с бутылкой контрабандного виски и помо-

[1]

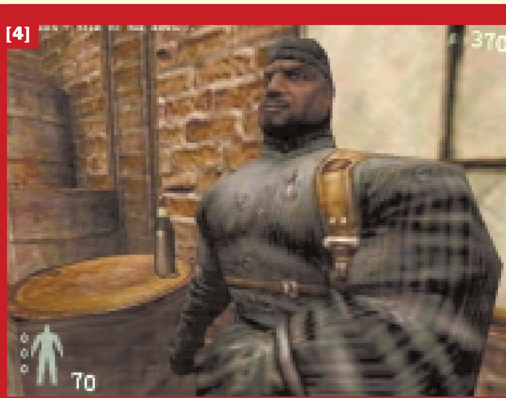
[2]


[1] МЯСО! Да здравствует МЯСО!
[2] Какой пейзаж открывается во время поцелуя...

литесь о том, чтобы крысы, собаки и копы не нашли меня хотя бы сегодня.

Впрочем, битва за право называться боссом, несмотря на всю безнадежность, имеет и свои приятные стороны. Деньги, например, в банк можно не только класть, но и... Девочки, опять же, богатых любят. А где еще можно безнаказанно вышибить мозги конкуренту и не особенно заботиться о последствиях? Тем, кто ловит кайф от таких вещей, – посвящается...

[3]

[4]


[3] Когда-то это было человеком. Плохим, наверное...
[4] В этот бицепс свободно войдет пара читателей .EXE.

Заливное подано

Вспомнив в очередной раз о Redneck Rampage, не злым, но тихим словом помянем эту серию за вторичность графики. Как был Build Engine, так и остался. Потом пришел Quake 2 Mission Pack 1: The Reckoning, ничего особенного не добавив к Quake 2. Xatrix'овцам явно понравилось делать "только сами игры", по дешевке скупая устаревшие "движки". Это портит впечатление, конечно, но в случае с Kingpin – не так уж сильно.

Графика, безусловно, хороша. Ровно настолько, насколько можно ожидать от "движка" Quake 2. Я даже не знаю, похвала это или проклятие, но результат налицо: приятные текстуры в "рисованном" стиле, натянутые, увы, на весьма средненькую (не буду подбирать эпитеты в стиле самого Kingpin) геометрию, местами до скучной. Зато отличные тени, динамические и хорошо повторяющие форму тела, хотя и слегка расточительные по скорости обработки. И очень странные модели. Действительно странные.

Нет, к самим моделлерам и даже к аниматорам – никаких претензий. Все четко, мужики здоровенные (толщина бицепса – больше, чем талия у нормального человека), бабы изящные, оружие в руках есть (впрочем, не всегда – если врага поджечь, оно на время испаряется, и он машет пустыми руками, пока не погаснет)... Только вот программисты где-то сильно прокололись – и все испортили. Как им объяснить, что в процессе производства людей желатин не участвует, а? Если подойти к любому человеку и присмотреться, обнаружится, что какое-то, наверняка очень продвинутое, новшество заставляет геометрию колыхаться, а "шкуру" ползать по ней, как взбесившийся таракан. Поскольку в игре полно клипов, сделанных на самом "движке", и во время этих клипов крупные планы встречаются на каждом шагу, то избежать принудительного просмотра этого ужаса, увы, невозможно.

Взаимо- и прочие действия

Xatrix испокон веку славился своей, пардон за штамп, интерактивностью. Начиналось все с давно забытой, но весьма симпатичной по тем временам игры Cyberia, прошло через серию Redneck Rampage (пардон еще раз, не к ночи будь помянута) и затем благополучно продолжилось The Reckoning.

Помнится, Redneck Rampage (он же возвращается, он же наносит ответный удар – игра была весьма многосерийная, вплоть до клона охоты на оленей с красношеим акцентом) радовал нас дерганьем за пимпочки, натыканные в окружающей среде, и катанием на всяческих транспортных средствах.

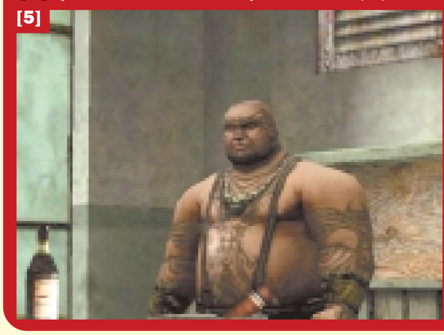
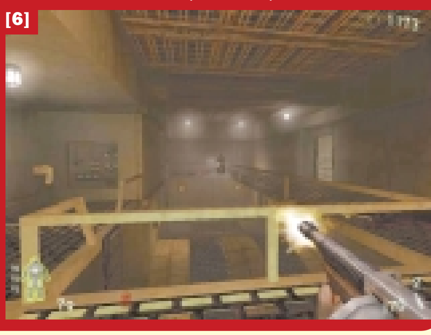
Увы, развитие технологий, похоже, удавило в работягах из Xatrix одну из этих составляющих, ибо даже кража мотоцикла, где, вроде бы, самое время и место оттянуться, показана только в виде коротенького мультфильма. Зато, почувствовав "просевшую" сторону, дизайнеры бросились компенсировать это дело остальными "интерактивностями", какие у них были в запасе.

Начинать рассказ, само собой, надо с людей. Эти миляги (понатыканные в стратегических местах) стоят как вкопанные, пока их не рассердишь окончательно, зато вполне прилично общаются, как между собой, так и с нами. Лексикон, как уже отмечал в своем подробном отчете о "демке" боевой товарищ Фраг, у них блещет разнообразием и адекватностью обстановке. На вопрос "So what's up?", столь любимый нашим (тоже местным – куда уж тут денешься!) героем, они живо интересуются с характерным акцентом: "So what's going on?". И тянутся поцеловать (только женщины, разумеется).

Жаль, конечно, людей мало. В смысле, что отличаются они почти исключительно шкурками. Вытряхни их всех из татуировок – и увидишь, что родила их одна и та же мама, причем всех – за один раз. Близнецы... Особенно это заметно на владельцах баров и магазинов. Эти даже не скрывают, что клоны – может, объясняют это тем, что родственники?..

Дальше, опять-таки, очевидно, идут головоломки. Не за страх, а за совесть придуманные, с наворотами и вывертами. Пересказывать не буду, ибо в конце журнала налицо полное прохождение, а вот общее впечатление все-таки выдам: попытка смоделировать реальную жизнь в компьютерных играх чревата боком, как любят говаривать знатоки русского языка. Да, охранники, вечно слушающие футбольный матч по радиоприемнику, – это круто; то, что они регулярно бросают работу и бегают к этому приемнику, как только оттуда зашумят болельщики, – еще круче; но когда девушка неподалеку только затем и поставлена, чтобы меня об этом факте предупредить, то это уже не реальная жизнь, а издевательство. И это не проблема конкретных

[5] Пивное брюхо и татуировки от бровей до пяток — значит, местный.
[6] Туман — только для пущей атмосферности, а вовсе не для маскировки огрехов "движка".

[5]

[6]


дизайнеров уровней, это куда более общее горюшко. Нельзя смоделировать жизнь как следует и надеяться, что она будет интересной, как нельзя и обманывать игрока.

Потому что мы — банда!

Бороться с головоломками можно в теплой компании. За весьма небольшие деньги можно купить лояльность кого угодно (увы, максимум — двоих зараз, что, на мой взгляд, просто обидно, какая же мы, на фиг, банда, если нас только трое? Это, пардон, виски соображать втроем хорошо, а не разборки затевать...). Что тут скажешь? Да, фича. Да, есть. Да, достаточно новаторская. А что дальше? Все равно настоящий думер/квакер легко, как нож – масло, прорезает вражеские ряды с верным шотганом, собирая на халяву оружие, выпадающее из противников, а весьма недешевые друзья, даже если не потеряются, отстав при переходе с уровня на уровень (увы, такое бывает, хотя бегают они, безусловно, куда лучше, чем охранники в Half-Life), скорее всего, послужат обычным пушечным мясом, задача которого — отвлечь на себя первую пару-тройку выстрелов. В целом, не окупаются, особенно те, что подороже. Нет, безусловно, ребята мощные, почти как ты сам, и даже слегка лечатся со временем, если их поставить отдохнуть, но до того тупые...

Чисто формально, с их помощью можно делать засады, где наивный враг, увлеченный погоней, попадает под перекрестный огонь трех пушек и не успевает сказать "fuck", как оказывается разорванным на тысячу маленьких медвежат. Для этой цели служат кнопки "Угу!", "Fuck!" и "Ого!", то бишь "позитивная", "негативная" и "специальная". В принципе, как уже отмечено, об этих клавишах можно забыть в самом начале, как о страшном сне, и больше уже не вспоминать, ибо нам благополучно не мешают проходить игру так, как привыкли, по-квакерски. Но, из чистого любопытства, попробовать можно, и даже на какое-то время увлекает. Кстати, вежливые разговоры с девушками... ах, уже говорил... иногда заканчиваются полновесным лобзанием, а хамские наезды на мужиков — неприятностями.

Если же кого-то все-таки захотелось нанять (мало ли, здоровье подкачало, а последняя запись далеко-о), то ему теми же самыми клавишами можно отдавать команды. Есть там кое-где специалисты, так они, к примеру, сейф вскрыть могут. Да и обычным пацанам можно сказать "стой тут, я все улажу", а можно и наоборот, послать их на верную смерть — и они повинуются, ибо за все заплачено вперед...

Кстати, о поведении. Не забывайте, что персонажи четко делятся на "кибальчишей" и "плохишей". С первыми надо разговаривать, убрав пушку в карман, иначе они занервничают и либо убегут, либо будут драться. Оба варианта нам не подходят, поскольку советы часто бывают нужны (увы, издержки реалистичности сказываются). А вот со вторыми можно не церемониться — предупредительный выстрел в голову (как это "контрольный"? здесь это называется "предупредительный") — и вперед, на битву. Или назад, за угол, где поставлены в засаду купленные куски мяса с пушками.

[7] Редкое исключение из правила: нетривиальная архитектура.

По половице пройдусь!

Бедняги авторы игр! Как трудно им искать баланс, причем по всем параметрам одновременно — сложнее, чем пьяному пройти по половице... И как часто, увы, им это не удается! Увы, Kingpin не исключение из правила, баланса в нем явно не хватает. Причем в куче разных мест.

Начнем с денег. На кой, риторически спрашиваю я, мне надо к каждому трупу нагибаться и нажимать кнопку? Ведь дали же, дали возможность подобрать оружие, просто пройдя по нему, и это хорошо и удобно. Так зачем же играть в бомжа, обшаривающего помойку, ползая после драки по трупам в поисках очередного червонца, а то и того меньше? Давить таких дизайнеров...

Давить еще и за крыс. Крысы — отдельная пакость. Зачем они там и зачем они такие наглые? Достаточно наступить на маленькую, тщедушную зверушку тяжелым ботинком — и один процент здоровья ушел в никуда, а ведь это пятерка баксов... При этом крысе, как это ни удивительно, отнюдь не плохеет, она резво бежит по прежнему маршруту. Единственный безопасный способ борьбы — расстрелять эту мутантку из пистолета, только вот пули — это тоже деньги...

Про оружие, его цены и его доступность говорить просто не хочется. Сначала — про одиночную игру. Кто мог додуматься, что из каждого врага выпадает его оружие? А раз так — какая нужда в оружии, положенном заботливыми авторами "в специально выделенных местах"? А продавать его зачем? И, хуже того, зачем НЕ продавать? Накопил денег на огнемет, например, голодал, в самом нужном (в виски) себе отказывал, приходишь в местную забегаловку, а веселый мужик тебе и заявляет: нет у меня, дескать, огнемета, парень, нету, понял? Чиииво? И пулемета нет, парень. Есть только то, чего у тебя и так хватает, а если завалишь пятерых с пистолетами, то приходи, я тебе, так и быть, шестой пистолет подарю...

Нет, к концу все везде появится, будет свинцовая труба, ломик, пистолет, шотган, пулемет, тяжелый пулемет, гранатомет, ракетница и огнемет. К пистолету при желании можно будет купить приспособление для быстрой перезарядки, глушитель и даже нечто для увеличения убойной силы. Но что толку? Эффект уже утерян, лучше бы раскидали, как в любом шутере, просто на полу или в хранилищах. И не пришлось бы игрокам уговаривать себя, что их не обманули, а так... слегка накололи...

Сетевая? А что, сетевая? Да, код из Quake 2, и тем хорош. А вот оружие... Как бы поаккуратней?.. Все старшее оружие — из серии "бах-фраг!", в смысле, что не требует долго стругать врага, достаточно

один раз попасть, и оттого время перезарядки перестает играть свою сдерживающую роль. В итоге, кормиться на рождении — самое милое дело, бедняги не успевают даже понять, что с ними, как отправляются к Большому Боссу в небесах.

Чтобы избежать этого, можно сыграть в новый и вполне удачный вариант CTF, который Xatrix предложила для тех, кто любит командные разборки. Итак, есть мешок. С деньгами. Задача — схватить и дотащить до своего сейфа, тогда появится следующий мешок. Одна только неувязочка: чужой сейф можно вскрыть и утащить все награбленное. Вот и решайте, что делать — то ли честно деньги копить, то ли раз и навсегда ограбить конкурента ближе к концу, да и уйти в глухую оборону...

Мама, это я!

Напомню, ибо сам успел подзабыть, что уже близится конец рецензии, а я все еще ни слова не сказал о сюжете. Засчитываем это в большой плюс, ибо насмехаться над отстойным сюжетом особо не придется. Тривиальная завязка, в которую, впрочем, можно и нужно поверить: наступили местной банде на мозоль, хотя и не слишком сильно, те послали пару ребят, которые не преминули настучать по нашей буйной головушке до полного её, головушки, покраснения и распухания. Очнулись, встали, трубу в углу нашли — и вперед, расплачиваться. What's up, man?

Впереди шесть "миров", разнообразных, но в одном ключе (film noir, помните?): грязь, чернуха и порнуха. Очень атмосферно. А в конце, как и положено игре в жанре action, ждет босс, большой и опасный. Но умирающий, как маленький ребенок, если придумать способ. Кто не додумается — загляните в конец журнала ("Хе-хе, он сказал "конец"), там — прохождение, в том числе и рецепт выноса босса. Короче говоря, сюжета мало, ровно столько, сколько требуется для приличного шутера. За что и спасибо.

Атмосфера

Все вышеописанное — составные части. А общий результат... Он есть. Он как раз вовремя, сразу после достопамятной стрельбы в американских школах, на гребне волны призывов запретить кровавые компьютерные игры, пробуждающие в школьниках зверей-убийц. Он делает все, что обещал, и даже больше.

Кстати, среди "даже больше", видимо, на сэкономленные за счет "движка" деньги, Xatrix пригласила группу Cypress Hill. Тем, кто не слушает рэп, название ничего не скажет, разве что в подъезде прочтут (в моем — написано, крупно и жирно, видимо, хорошая группа). А вот тем, кто слушает, напоминать не надо. Собственно, и не рэп это вовсе, а хип-хоп, но с корнями вполне в рэпе. Дебютный альбом — в 1991 году, с классической песенкой в стиле "гангстерский рэп" "How I Could Just Kill A Man". Еще три альбома, мегадоллары успеха и приглашение от Xatrix. Загляните на www.cypressonline.com, если интересно.

Что я могу сказать? Да, попадает в настроение. Только вот... Quake 2 с его техно-индустриальным рёвом помните? Он, может, и талантливый, но долго ли его можно выдерживать во время игры? Та же проблема и здесь. И первые, инструментальные, треки, и те, что с голосом, — все активно давят на психику и уши, и даже выкручивание громкости на минимум не помогает, музыку активно хочется отключить. Что я и сделал через полчаса игры.

Пациент скорее жив, чем мертв

Наверное, можно и итоги подвести. Смочить палец в КРОВИЩЕ, меланхолично сочащейся из очередного трупа, отчеркнуть на покрытой граффити стенке жирную полосу, и под ней, как на скрижалях, написать: жить будет. Хотя и недолго.

Собственно, спасибо Фрагу за отлично написанный "Первый взгляд", добавить к нему, по сути, нечего, можно только ответить на вопрос в конце. "Может, за пределами нашего родного даунтауна все иначе?" Как оно в родном даунтауне — не знаю, не был, деловая часть города как-никак, с небоскребами и без особого криминала. А вот в родимых трущобах, как на западном фронте, почти без перемен. Оружие с трупов, правда, собирать разрешили, а вот "уровни пооригинальнее, текстуры поразнообразнее, прыжковых упражнений поменьше", увы, осталось несбывшейся мечтой. Forget about it... EXE

KINGPIN: LIFE OF CRIME

РАЗРАБОТЧИК Xatrix

ИЗДАТЕЛЬ Interplay

Целое оказалось интереснее своих составных частей. Несмотря на все проблемы с балансом, графикой и музыкой, Kingpin — одна из самых приятных игр этого года. Только не надо запускать в "детском" режиме — пропадет главное. Die, motherfucker!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/NT, Pentium II 233 (рек. Pentium II 300), 64 Мбайта RAM (рек. 128), 4x CD-ROM (рек. 12), DirectX.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Необходим OpenGL-ускоритель.
Официальные Интернет-страницы игры:
www.xatrix.com/kingpin, www.interplay.com/kingpin/index.html

СЛОЖНОСТЬ	средняя
ГРАФИКА	★★★★
МУЗЫКА	★★
ЗВУК	★★★★☆
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★
СЮЖЕТ	★★★★☆

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.5

ВТОРОЙ ШАНС

SEGA RALLY 2

Михаил Судаков

НАШ ВЫБОР

Людям свойственно ошибаться. Независимо от того, кем они являются — простымисоветскимитружениками, президентами или программистами одной известной компании. По счастливой случайности, те же самые люди имеют странную привычку прощать чужие ошибки. Давать оступившимся второй шанс. Если бы не эта привычка, Sega Rally 2 не появилась бы на моем компьютере никогда.

Не покривлю душой, если скажу, что первая часть легендарной аркадной гонки провалилась на рынке PC с оглушительным треском. Выпустить во времена Screamer, NFS и Rally Championship ТАКОЕ — шаг, мягко говоря, необдуманный. Редкий игроман не приласкал детище Sega парой-тройкой обсценных словечек, а уж тех, кто видел Sega Rally на игровых автоматах, приходилось отпаивать валерьянкой. С тех пор утекло немало времени, в нашей жизни появились 3D-акселераторы, а Sega научилась делать приличные порты. И под шумок, без особой рекламы, в тени своей сестренки-близняшки, выпущенной для новой консоли Dreamcast, вышла Sega Rally 2. Немало всех своим появлением...

...удивив

Да-да, удивив. Вы ведь знаете, что такое "порт с аркадного автомата". Это значит — минимум изменений в игровом процессе и никакая, по сравнению с оригиналом, графика. Мы уже привыкли к такому положению вещей и если ругаемся, то разве что для солидности. А старушка Sega, наплевав на приличия, сделала все наоборот. Иным "профессиональным портировщикам", право же, стоило бы у нее поучиться. Чтобы в будущем не садиться в лужу.

[1] Кажется, я выиграл...

Я не случайно упомянул о графике. Видите ли, игровой автомат Sega Rally 2 создан на основе "штучки" стоимостью от $7000 до $10000. Очень трудно (читай: невозможно) сделать на PC такой продукт, который хотя бы сравнялся с Model 3 по производительности (так эта штуковина называется). Поэтому ухудшение графики было неизбежно, и можно только порадоваться, что оно оказалось столь небольшим.

Если же сравнивать Sega Rally 2 с другими персонально-компьютерными аркадными раллийными гонками, то ее перспективы, как мне кажется, становятся еще более радужными. Модели машин выполнены по первому разряду — пусть не так много полигонов и менее детальные текстуры, чем на автомате, но каков общий эффект! Эти прозрачные стекла с бликами, эти фигуры водителей и штурманов, этот слепящий глаза свет от восьми фар сразу... Незабываемы повторы, выглядящие иной раз, как натурные киносъемки, а пыль/снег/вода из-под колес — нет, мне не суметь передать очарование этих эффектов... слов не хватит. Да, знаю, что можно (и, наверное, нужно) лучше, еще симпатичнее и современнее, что ли, но ведь мы, простите, не в Русском музее, и общее очарование игры измеряется далеко не только графикой, есть еще такое странное слово — "геймплей". А он здесь, вот в чем фишка, почти идеальный. Забирающий.

Семнадцать мгновений езды

И все же, если говорить о дизайне и внешнем виде трасс, то впечатление от них, как правило, проходит через несколько стадий — от простой симпатии до пылкой влюбленности. Поначалу кажется, что ничего особенного нет, что в серьезном Colin McRae Rally (а что, хоть и *симулятор*, сиречь птица иного полета, а все ж ралли) трассы куда длиннее, в лаково-мультипликационном Screamer — поярче внешне, а NFS: High Stackes — вообще отдельный разговор, потому как не запомнил, челюсть на место вставлял.

И лишь покатавшись некоторое время, пройдя пару-тройку чемпионатов, начинаешь понимать — вот он, высший пилотаж. На игровом автомате, для справки, трасс было ровно четыре — больше, понятно, не нужно ни игрокам, ни дизайнерам. Ввиду такого небольшого их количества, баланс удалось выдержать идеальный. При переносе на PC и Dreamcast было сделано следующее — несколько трасс взяли из первой части, несколько — "проложили" в тех же местностях (Desert, Mountain и Snowy), а штук восемь — нарисовали эксклюзивно для домашнего пользования. Результат — увеличившееся в четыре раза поле действия и никакой халявы.

Визуально трассы тоже на уровне — особенно удались погодные эффекты и освещение. Огорчили

традиционно никакие деревья и идиотские россыпи спрайтовых зрителей. Хотя и среди них иногда попадаются вполне приличные трехмерные персонажи, выбегающие на дорогу, чтобы сделать очередной снимок. К сожалению, все эти фотографы суть трусы и профаны: шедеврам вроде “Бампер. Вид под самым носом” предпочитают любительские снимки “Impreza на горизонте” и ноги делают всегда вовремя.

[3] Чемпионат начинается. Я пока 16-й.
[4] Неудачный обгон.

Как рулится?

Мой прошлый раллийный фаворит, Screamer Rally, стал таковым именно за счет хорошо проработанного управления. В Colin McRae (снова подчеркну, что в данном конкретном случае говорю лишь о *раллийности* игр, а не об их серьезности-несерьезности), по сути дела, кроме ощущения полной власти над машиной нет больше ничего — и покажите мне человека, который скажет, что игра плоха!

Sega Rally 2 берет своей *вызывающей аркадностью* (она же, вероятно, *попсовость*; кстати, кто сказал, что это плохо?) вкупе с отличным чувством дороги. Такие хождения по лезвию бритвы обычно заканчиваются плачевно — аркадность побеждает, и на игру плюют даже самые заядлые ненавистники симуляторов. Вспомните (если получится) хотя бы V-Rally или Boss Rally, о которых .EXE даже и заикаться-то не стал.

Здесь ситуация совершенно иная. Скорость для раллийной гонки совершенно неприличная, местами диковатая физика (в том же заносе можно ехать очень и очень долго, ни теряя ни скорости, ни управления), к управлению привыкаешь за считанные секунды, но при этом — какой потенциал! Все 19 лицензированных машин разительно отличаются в управлении; вес, мощность двигателя, тип привода — все это сильно влияет на их поведение на трассе и заставляет серьезно задуматься о правильном выборе.

Сюда же добавьте внушительное количество типов поверхности, не забывая о том, что лед (да, да, господа, симуляторщики!) — это не то же самое, что снег, а мокрый песок отличается от сухого примерно так же, как асфальт от грязи. В сугробах на обочине “снежных” трасс можно запросто увязнуть и потерять на выезде много драгоценных секунд, да и вообще — вы какую резину предпочитаете, молодой человек, — для снега, для льда или для обледеневшего асфальта?

[2] Управляемый занос — это сила!

Все-таки порт...

Не обошлось, однако, и без стандартных несуразностей. В Sega Rally 2 как класс отсутствует мышь, что не удивительно — это устройство ни к игровому автомату, ни к Dreamcast бесплатно не прилагается. Клавиши настраиваются только через Setup, что тоже не особо удобно. Самое обидное — глупый режим Arcade. В нем, как ты ни крутись и не старайся, на выбор всегда имеются только четыре стандартные трассы — точь-в-точь как на автомате. Хотите выбор побогаче — добро пожаловать в Time Attack — на соревнование с Ghost Car. Упущение очень серьезное, и если бы не 10-летний чемпионат, неизвестно, какие рейтинги получила бы игра.

Последний (настоящая находка!) представляет из себя 10 никак не связанных между собой чемпионатов, каждый из которых состоит из четырех трасс, по одному кругу каждая — со всеми наворотами вроде погодных условий и настроек машины. Стартуете вы всегда 16-м, и за эти четыре трассы обязаны хотя бы доехать до финиша (не стоит забывать, что дело мы имеем с аркадой, и такая штука, как чекпойнт, никуда не делась). В этом случае открывается следующий чемпионат, и так до самого конца. Приезжаете первым — ура, вот вам новая машина, получите и распишитесь. После победы во всех чемпионатах, предположительно, откроется секретная трасса — сам еще не дошел, уж простите.

Получилось

Это мое последнее слово. Не дайте себя обмануть кажущейся простотой этой игры. Sega Rally 2 настолько основательна в своей аркадности, что иным симуляторам остается лишь злобно грызть локти. Игра затягивает если не с первых минут, то с первого же пройденного чемпионата. А если вы ждете от меня сравнений с “вроде-как-лидером” в жанре раллийных гонок — Colin McRae Rally, то, увы, ждать придется еще долго. Слишком в разных плоскостях обитают эти игры.

Впрочем, признаюсь, что мне роднее и ближе Sega Rally 2. Лозунг любой аркады — дать максимум удовольствия за минимальное время — выполняется здесь с блеском. Так дайте же Sega второй шанс — она его заслужила.

EXE

SEGA RALLY 2

РАЗРАБОТЧИК Sega Enterprises
ИЗДАТЕЛЬ Sega Enterprises

Вторая попытка явно удалась. Обманчиво простая (на первый взгляд) и не без недостатков, Sega Rally 2 обладает на редкость увлекательным игровым процессом.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 200 (рек. PII-300 или AMD K6-2 266), 32 Мбайта RAM (рек. 64), 4x CD-ROM (рек. 32), Direct3D-совместимый ускоритель с 4 Мбайтами VRAM (рек. 16), DirectX 6.1.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

90 Мбайт на HDD (рек. 650). Поддерживается Direct Sound. Поддерживаются джойстик MS Sidewinder ForceFeedBack Pro и руль MS Sidewinder ForceFeedback Wheel. Сетевая игра по LAN, Modem и Serial Cross Cable. Официальная Интернет-страница игры: www.segarally.com/en/.

СЛОЖНОСТЬ	средняя
ГРАФИКА	★★★★
МУЗЫКА	★★★☆
ЗВУК	★★★★☆
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★
СЮЖЕТ	★★★★

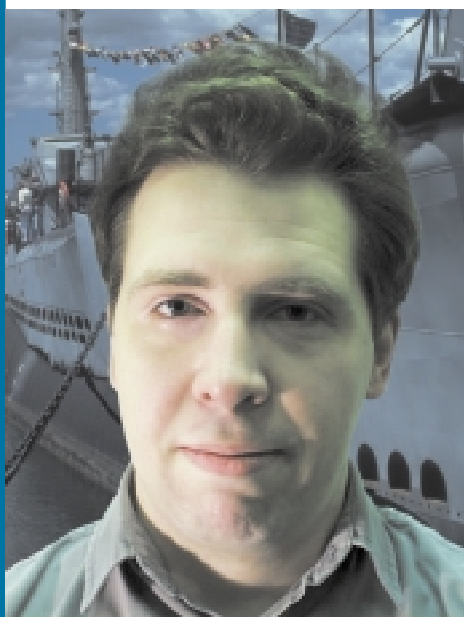
ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,5

ОТ РАССВЕТА ДО ЗАКАТА

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

АНДРЕЯ ЛАМТЮГОВА

Продолжение (а может, и окончание) истории “черного самолета”



Итак, мы остановились на старте 90-х годов — когда уже было известно, что такое F-22. С чего начать? Ясное дело, с еще одного продукта, ставшего классикой. F-29 Retaliator.

Есть одно дельце, которое в связи с этим надо выполнить незамедлительно. Короче, в первой главке этого мыльного опуса (см. #7’99) была допущена ошибка. F-22 был задействован в упомянутом симуляторе, наряду с F-29 (хотя X-29 так и не получил гордого индекса “F”, означающего переход от экспериментального самолета к серийному). Как принято в нашем коллективе, виновные части головного мозга были строго наказаны.

Смерть на взлете?

В тот самый момент, когда пишутся эти строки, над программой F-22 заносится топор очень крупных размеров. Конгресс США собирается прикончить это дело. Злополучному “перспективному тактическому истребителю” припомнили все. И то, что стоимость одного самолетика – ровно двести миллионов долларов (что равняется четырем F-15). И что военные изначально дезинформировали конгрессменов, занизив эту стоимость вдвое. И что упомянутый F-15 вполне может послужить до того момента, когда в строй войдут истребители, созданные по программе Joint Strike Fighter. И тут же всплыла информация о нерешенных технических проблемах F-22.

Если программу прибьют, то налицо будет самолет, количество виртуальных реализаций которого далеко превысило количество реально построенных машин.

Такие дела. Ну ладно.

Старый добрый...

Надо сказать, что оба самолета, изображенных в Retaliator, побывали в воздухе. Несколько X-29 – самолетов с обратной стреловидностью крыла – до недавнего времени жили в NASA. Эта схема весьма перспективна, но ставит ряд дополнительных проблем перед конструкторами. Что же касается F-22, то к этому моменту “Локхид” уже одержал верх над “Нортропом” с его YF-23 и выиграл контракт от Министерства обороны США.

Ключом к бешеному успеху Retaliator’a стала его нетребовательность к системным ресурсам (игра летала на 286-й машине и помещалась на одной пятидюймовой дискете) в сочетании с исключительно высоким на тот момент уровнем графики. Кроме того, там был достигнут некий баланс аркадности/реалистичности (вообще-то, таких балансов много; этот был предназначен для широкой публики) – вроде бы серьезная вещь, но и общедоступная. Наконец, в Retaliator была включена такая экзотическая по тому времени “фича”, как режим multiplayer.

В то время как MicroProse пыталась изобразить ис-

требитель следующего тысячелетия, Ocean поставила перед собой совершенно другую задачу: создать авиасимулятор для народа. Это удалось с блеском.

Для многих "симулянтов" того поколения (включая и меня) Retaliator стал одной из жизненных вех... Его логическое развитие, TFX, при всех своих достоинствах, уже не достигло того успеха – вероятно, в силу своей большей элитности.

Взрыв

В 1996 году работы с прототипом YF-22 были завершены. Велась сборка и проверка всех систем "настоящего" F-22. Прототип к этому времени налетал немало часов. Видеозаписи его полетов послужили основой для intro в NovaLogic'овской игре F-22 Lightning 2.

Вероятно, дело было в том, что общественность внезапно получила доступ к большому количеству информации об F-22. Последствия не заставили долго себя ждать.

Именно тогда мы впервые увидели фирменное logo, на котором из книжки выезжал танк... Симулятор Advanced Tactical Fighters, являвшийся, по сути, дальнейшим развитием US Navy Fighters от Electronic Arts, стал дебютом Jane's Combat Simulations; эта ветвь в деятельности фирмы получила впоследствии довольно серьезное развитие. И, наконец, именно ATF во многом определил фирменный джейнсовский стиль симуляторов.

В том же славном 1996-м NovaLogic отвлекается от своего команчевского сериала и выпускает уже упомянутый F-22 Lightning 2. Игра могла показаться аркадой. И казалась. Но сейчас в голову поневоле приходит мысль: а что – все остальные намного лучше?

Главная заслуга этого продукта в другом. "Лайтнинг" стал первым симулятором самолета от NovaLogic, и таким образом проложил дорогу многим другим вещам, включая и MiG-29 Fulcrum, который наши читатели назвали симулятором 1998 года. Но это уже другая история.

Уже под конец года фирма Mission Studios доделала свой JetFighter III. Получилось почти как у NovaLogic. Только хуже.

Еще один год

Девятого апреля 1997 года в Мариэтте состоялась презентация F-22, где тот и получил официальное имя Raptor. NovaLogic без промедления выпустила патч, соответствующим образом меняющий текстуры на ее "Лайтнинге-2", который, таким образом, оказался вовсе не "Лайтнингом".

В том же году состоялись первые полеты "настоящего" F-22. Тогда же I-Magic выпускает симулятор iF-22 Raptor. Это была довольно оригинальная работа. Там впервые прошла обкатку система динамической кампании TALON и графический engine DEMON – эти вещи стали стандартными для всех последующих авиасимуляторов I-Magic. Наконец, именно в этой игре впервые появилась такая особенность, как учет изменения ЭПР самолета в зависимости от того, болтается ли что-нибудь на внешней подвеске.

В общем и целом вещь получилась громоздкой и не слишком симпатичной на вид. Что впоследствии не сказалось на разработке продолжения.

В конце года Digital Image Design выпустила очень милую вещь под названием F-22 Air Dominance Fighter. Если вывести некий общий рейтинг, в котором сведены

воедино и графика, и реализм, то можно сделать вывод, что именно DID'овские продукты являются лучшим виртуальным воплощением F-22. Впрочем, ничего удивительного – разработчиком был тот самый Ocean, с которого и начался наш рассказ.

Два существующих на тот момент реальных F-22 продолжали полеты.

И еще один год

Виртуальных F-22 всегда было больше, чем реальных. Реальные продолжали летать (в 1998 году была впервые произведена дозаправка в воздухе). Прототип YF-22 отправился в музей. ВВС и "Локхид-Мартин" заключили надлежащие контракты. Поставки F-22 должны были начаться в 2001 году.

На виртуальном фронте наступление вели сиквелы. NovaLogic выпустила F-22 Raptor, мало чем отличавшийся от F-22 Lightning 2, за исключением того, что Raptor был "заточен" под новый проект фирмы – NovaWorld, онлайновое поле боя, которое предполагалось наводнить всевозможной боевой техникой. DID выпускает F-22 Total Air War – по сути, тот же Air Dominance Fighter, но снабженный динамической кампанией. По рассмотрении этого дела выяснилось, что графика, не претерпевшая изменений за год, производит, мягко говоря, странное впечатление, а такой войны, которая была там изображена, просто не бывает.

Впрочем, это еще ладно. В том же году вышел JetFighter III: Fullburn. Еще один сиквел. Четыре диска живого видео... и нечто аркадно-непристойное, изображающее F-22. Наглядная иллюстрация того, что такое "нулевой прогресс".

Таким образом, в 1998 году был поставлен рекорд: вышли сразу три виртуальных F-22. Правда, в 1997 их тоже было три – если считать ATF Gold.

Ну вот вроде бы и...

Последний слух, связанный с реальным F-22: якобы для него американские ВВС планируют закупить российское катапультируемое кресло К-36. Хм...

В этом году мы пока что получили только один виртуальный F-22 – F-22 Lightning 3 от все той же Novalogic. Разница с F-22 Raptor минимальна, речь всего лишь идет о поддержке 3D-ускорителей и усиленных возможностях по взаимодействию с NovaWorld. Что же, продукт надо продавать до тех пор, пока он продается.

А в перспективе – USAF от Jane's. Имитация самых знаменитых американских истребителей 70-90-х годов. Как же тут без F-22?

Есть смысл вернуться к тому событию, с упоминания о котором и начался этот материал. Сейчас угроза того, что программу F-22 прибьют, более чем реальна. И тогда все эти игры станут... чем? Памятником.

Интересно, памятником чему?

[1] Настоящий F-22. Летит и не знает...
[2] Кабина упомянутого F-22.
[3] А это F-29 Retaliator. Часть истории.
[4] iF-22. По-своему неплох...
[5] Далекий потомок Retaliator'а — F-22 Air Dominance Fighter.
[6] Последнее слово по теме — F-22 Lightning 3 от NovaLogic.

Честно признаюсь, я этого не ожидал... Соблазненный посулами невиданного по динамизму экшена и загибающегося симуляторного элемента (принятый поначалу с восторгом хорнетовцами, Panzer Elite, по словам очевидцев, с каждым днем все дальше и дальше сползал в пучины экшена), я чаял увидеть лихую и бравую киношку про подвиги M4, громящих проклятые Panzer'ы и Tiger'ы... Да, речь там о второй по счету мировой войне, вы разве не в курсе?

ТАНК ИЗ АДА

•Фраг Сибирский•

PANZER ELITE (БЕТА-ВЕРСИЯ)

Разработчик	**Wings Simulations**
Издатель	**Psygnosis**
Официальная дата релиза	**Осень 1999 г.**
Официальная Интернет-страница	**www.psygnosis.com/panzer**
Объем демо-версии	**Около 25 Мбайт**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 200 MMX (рек. PII-266), 32 Мбайта RAM (64 — с 3D-акселератором), DirectX 6.1a**
Дополнительная информация	**Рекомендуется 3D-акселератор, совместимый с Direct3D (что-то вроде Riva TNT или Voodoo 2 Banshee с 16 мегабайтами на борту)**

Кина не будет, PE — суровое действо. Может, это и не танковый симулятор в высшем смысле этого слова, но разница между "Тигром" и 4PzIVH (хоть это и издевательство) ощущается ясно и четко. Кроме того, налицо не условно-беспорядочный выбор техники "того периода", как, скажем, в Hidden & Dangerous, а вполне грамотная представительная выборка, в которую входят и танки, и самоходные орудия, и броневики... В Wings Simulations твердо знают, чего хотят — это заметно даже по крохотной демо-версии (названной почему-то "бетой"). Здесь имеется лишь пункт Instant Action, с парой танков для нас и огромным списком вспомогательной машинерии для напарников, и полностью купировано все, что относится к тактическому управлению группой. Какое там, к черту, управление, когда миссия начинается с лобового столкновения двух танковых взводов и им же и заканчивается... А вообще в полной версии обещают умудренную стратегическим опытом кампанию — точнее, целых три кампании: "Пустыня" — очевидно, Северная Африка, Роммель, операция "Лис пустыни" и все такое, Италия и — гм... — Нормандия. Уж где-то чьи-то силы явно будут не равны, точно?

Гайки на стволах

Если самолетам, как известно, в промежутках между боями вертят хвосты, то танкам, очевидно, крутят гайки на стволах... В коротком затишье перед Instant Action мы имеем честь выбрать флаг, под которым собираемся идти умирать, танк для себя, общий размер группы и технику подчиненных. Причем списки растут в размерах именно в такой последовательности.

Если "Stars'n'Stripes" вам по душе больше, нежели "Хорст Вессель", то готовьтесь, готовьтесь к разочарованию — пока что могут предложить лишь M4 и M4A3 (76), на выбор... А для других — все семейство с M4A1 по M4A3 (105) WHVSS включительно, всевозможные "Гранты", "Ли", "Скотты", "Присты", "Джамбо", легкие скауты M3 и M20, оснащенные пулеметными турелями M3 MMG и HMG, бронемашины M8, армейский джип и даже полноприводный шестиосный шеститонник. Причем любое из данных устройств может быть получено под командование как в единичном, так и в парном варианте, не говоря уж о взводе. Само собой, в свалке, помимо M4, ничто из этого не котируется — разве что пехоту косить...

А вот у немцев, кроме Panzer IV F2 и Panzer IV J, есть еще и Tiger 1E! Настоящий монстр, танк из ада, неимоверных габаритов коробка из-под обуви со свастиками, смертоносная и неотвратимая боевая сила. Это для нас. А для друзей-гансов — Panzer'ы с III H по IV J, три модификации "Пантеры", еще один "Тигр" и всевозможная экзотика — Stu (и G, и H 426, и PzIV), броневики SPW, PSW, ласкающий слух Kuebelwagen.

[1]

[2]

[1] Старый добрый "Шерман"... [2] Pz3 и Pz4 вышли на охоту.

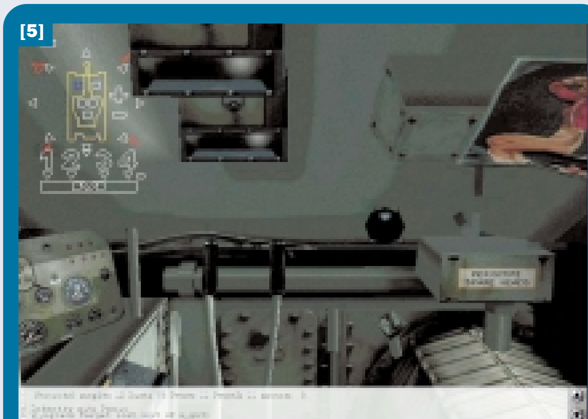
[3] Рядовая, в общем-то, ситуация.
[4] Вот так атакует пехота.

Трудно, согласитесь, сказать, что все вышеперечисленное относится к простенькой аркаде. Вообще сейчас реально испробовать всего пять танков, и о великой несправедливости говорить сложно, но после одной поездочки на “Тигре” переметнуться к американцам как-то и в голову даже не приходит. Может, к Нормандии положение и поправится.

В пекле

Если сражение начинается с вопля “M4A3, двести метров, двенадцать часов!”, любоваться окрестностями, равно как и раздумывать о тактике, представляется довольно-таки непростой задачей. Но все же... Позабытая богом, потерянная в холмах, утопающая в сочной зелени деревушка с протекающей неподалеку речушкой с хлипким мостиком точно сошла с экрана старого военного фильма. Можно рассмотреть каждый кирпичик в печной трубе и надпись “Vive le France” на увитой плющом облезлой стеночке. Телеграфные столбы, деревца... Идиллия, одно слово. Но что главное для танкиста? Правильно — чтоб ничего дорогу не застилало и под гусеницами не путалось. Поэтому наибольшее эстетическое наслаждение доставляет как раз зрелище домика, сквозь который только что на полном ходу проломился “Тигр”. Как сиротливо торчат обломки стен... А нам в радость. Разнести, при некотором желании, можно все, причем палить из пушки совсем даже необязательно. Просто нужно вдоволь покататься по окрестностям, глядя в смотровую щель водителя, через которую окрестности эти самые ну ни капельки не заметны.

Да, здесь все как у людей — командир, радист, водила, стрелок и даже заряжающий, от которого все прогрессивные танковые симуляторы давным-давно отказались. Отдельный вид для каждого, кроме заряжающего, любого могут укокошить в самый неподходящий момент и оставить танк слепым, глухим, неподвижным и беззащитным. Больше всего порадовала виртуальная кабина: и кнопка стартера, и педали газа со сцеплением, и рычаги управления, и рычаг переключения передач — у водителя; натуральный командирский перископ; внушительное орудие AP800 — рычаги, открывающие и направляющие, затвор и красная планка “огонь”; пулеметы MG400 с лентами, опускающимися к патронным отделениям внизу. Подробности... э-э-э... отделки салона хоть американских, хоть германских танков мне были интересны хотя бы, понимаете ли, с исторической точки зрения — не каждый знает, что в M4 стрелок обходился лишь смотровой щелью, на Panzer’e у стрелка было примитивное оптическое устройство, здорово напоминающее дверной глазок, а в “Тигре” рядом с орудием и пулеметом располагались удобные бинокулярные приборы наведения. С турели, кстати, работает, как и положено, заряжающий. Либо командир (улучивший свободную минутку).



[5] Суровый армейский быт простого танкового водилы... Одна у него радость — вон та красотка на открытке.

“Тигр” чуть выше был назван коробкой из-под обуви исключительно по причине весьма специфического чувства прекрасного у германских конструкторов. Внешне танки смотрятся ничуть не хуже буколических домиков — с различными примочками на броне, скобами и топливными баками, пулеметным стволом, торчащим из подвижной сферы, смотровыми щелями, перископом и открывающимся башенным люком. А уж эти гусеницы, где заметно движение каждого сочленения, подрагивающего меж безукоризненно вращающихся колес! Рассмотреть как следует не дает жуткая масса пыли и дыма, извергающаяся при стрельбе и быстром перемещении. Кстати, даже и не надейтесь стрелять на ходу...

Как водится, даже самый распоследний пехотинец с фаустпатроном способен на раз стреножить непобедимого “Тигра”, точно угодив в гусеницу. Отдельно, между, обсчитываются повреждения как собственно трака, так и колес, — и если с выбитым колесом танк еще побарахтается, то с разорванным траком все кончится очень и очень плохо. А собственно снаряды — бронебойные AP, AP1 и AP2 у американцев, Pzgr.39 у людей со свастикой — гусеницы отрывают к чертям вместе с колесами, срывают башню и оставляют почерневший корпус дымиться в клубах дыма. Видели бы вы, кстати, внутренности кабины после удачного вражеского попадания — вот где дымина так дымина!

Я знаю, за что некоторые пытаются изгнать Panzer Elite из строгих рядов хардкорных танковых — за веселость. Там, у них, надо мрачно ползти на ускоренном времени к условленной позиции в хвосте танковой колонны... А тут — проломив три домика, свалив деревья и слетев со склона холма на ходу сносим башню ближайшему M4, посылаем зажигательный HP-T в борт какого-нибудь там открытого M3A1 LT, давим пехотный расчет и с гиканьем носимся кругами, пока не подобьют. На подобный, понимаете ли, подвиг способен даже человек, в жизни не державший в руках симуляторов. С технической стороны все просто, даже элементарно, на одних инстинктах. Пока, во всяком случае.

РЫВОК НА ФИНИШЕ

CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000

Год назад в нашем разделе уже проходила одна Castrol Honda. Каких-либо впечатлений она не оставила. Серенько. Если это и есть фирменный стиль, то чего можно ждать от продолжения? Как выяснилось, всего, чего угодно. Можно с удовольствием отметить, что Castrol Honda Superbike 2000 намного приятней своего предшественника.

• Андрей Ламтюгов •

Не так давно коллега Фраг обозревал последнее, что у нас было из мотогонок, – Superbike World Championship. Интересная вещь. Все при ней. Или почти все.

Как на этом фоне смотрится CHS? Возможностей у нее меньше, это да. Но вообще... не так уж и плохо.

Интересно, что в игру намертво забита только одна команда – та самая “Хонда”. Остальные можно вписать по своему желанию; по умолчанию же они обозначены как Team 1, Team 2 и так далее.

Как это смотрится

По большому счету – без нареканий. Пейзажи прорисованы не хуже, чем это принято в гоночных симуляторах. Нельзя сказать, что CHS в этом отношении – что-то ground-breaking, но в целом все довольно приятно. Если только не смотреть на сильно нефильтрованные кроны деревьев.

Как нарисованы сами мотоциклы с седоками? Хорошо. Народ в седлах соответствующим образом шевелится, а при необходимости достаточно естественным образом из них вылетает. Кстати, в настройках реалистичности есть такая опция – “бег за мотоциклом”. Интересно, что процессом этого бега надо управлять при помощи джойстика. И кавалерист, выбитый из седла, действительно бежит, а потом мучительно долго поднимает с земли своего друга. Тут замечание только в том, что бег выглядит не очень хорошо и напоминает первые шаги человека по Луне.

В принципе, минимальные системные требования здесь – P133. Но есть смысл поставить игру на что-нибудь действительно мощное и включить разрешение, скажем, 1024x768. Или даже больше.

Со звуком ситуация хуже. Система обрабатывает аудиоэффекты довольно странно. Особенно это относится к видам с фиксированных камер. Мотоцикл приближается к вам в полном безмолвии, дико взвизгивает, проносясь мимо, – и вновь тишина. Кстати, какая-либо регулировка звука в игре не предусмотрена. Так что можете забыть про музыку: она в любом случае будет перекрыта могучим ревом двигателя.

С гаечным ключом

Настроек здесь относительно немного. Погода учитывается в минимальной степени – сухое покрытие или мокрое. Телеметрия не предусмотрена. Впрочем, в ней нет особой необходимости – сравнительная простота физической модели байка редко требует долгого и тщательного “вылизывания” настроек.

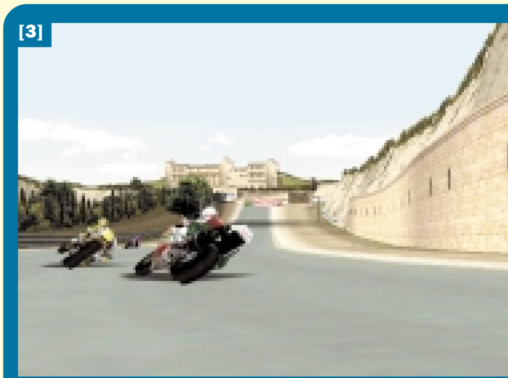
Надо заметить, что водить этот девайс даже при всех включенных установках реалистичности не очень сложно. Для качественного прохода поворотов тренировка, конечно, требуется, но в целом проблем не возникает. В игре, кстати, наличествует обучающий курс, очень

[1] Езда по оптимальной траектории.
[2] Человечек движется в седле почти непрерывно.

похожий на тот, что был в F1 Racing/Monaco Grand Prix — вплоть до надписи “Try to keep further back”. Разница заключается лишь в том, что вы следуете за мотоциклом, который полупрозрачным не является.

Есть здесь такой занятный момент. Опции Braking Assist и Steering Assist, призванные облегчать жизнь начинающему гонщику, должны быть отключены сразу. В противном случае вы сможете соревноваться по скорости разве что с “Абрамсом”.

Поломать мотоцикл тоже можно. В принципе, существуют несколько типов повреждений. Но в подавляющем большинстве случаев дело сводится к тому, что байк на поворотах начинает отдавать предпочтение какой-то одной из сторон. Как, кстати, и в прошлой части.



[3] Интересно, что не все текстуры местности фильтрованные. [4] Лидерство на прямых участках — не вопрос.

Что касается остальных...

Castrol Honda — это действительно superbike. В полном смысле слова. Вся разница в уровнях сложности заключается в том, что на самом легком этот девайс подавляющим образом превосходит все остальные, а на самом сложном становится сопоставим с ними (но не за счет ухудшения своих характеристик, а за счет улучшения “вражеских”).

Самая характерная черта легкого уровня — могучий рывок на старте, после которого соперники скрываются за линией горизонта. За этой самой линией они начинают выяснять отношения между собой, в результате чего их сообщество образует локального победителя. Которым является ваш коллега, оседлавший одноименный байк — еще одну “Хонду”. Если с вами случится какая-то беда, то первым на финише будет он.

Собственно, только этим уровни сложности и отличаются друг от друга. Сейчас модно приближать AI к чему-то человеческому. Так, чтобы соперники совершали ошибки и даже имели свой собственный стиль. Здесь этого нет. Виртуальные кавалеристы проходят повороты по оптимальной траектории и строго синхронно переключают передачи. После завершения этого дела есть смысл посмотреть replay, переключив камеру на заднюю полусферу. Поворот — приближаются. Прямой участок — исчезают из вида.

Интересно, что друг с другом эти деятели не сталкиваются. А вот вас могут пнуть. “Указатель оптимальной траектории” обозначает не только ее, но и зону повышенного риска. Нужно помнить, что действие под названием “watch your six” на этой машине невыполнимо.

Простой такой подход.

Режим multiplayer не забыт. Но в первую очередь хотелось бы отметить возможность игры в split screen.

[5] Темная полоса на трассе и есть оптимальная траектория.

Мораль

В конце концов становится ясно: сделать весьма реалистичный гоночный сим не так уж и сложно. По крайней мере некоторым это удавалось. Сложнее собрать его так, чтобы он не предъявлял сверхвысоких требований к начинающим. Говоря научным языком, обеспечить нормальную кривизну learning curve.

Про Castrol Honda Superbike 2000 нельзя сказать, что тут присутствует ультрареализм. Или даже не ультра, а хотя бы то, что было в Superbike World Championship. С другой стороны, откровенной аркадности там тоже нет.

А вот упомянутая правильная кривизна learning curve здесь действительно присутствует. Что хорошо.

Но можно ведь и лучше, не так ли? Например, довести кривую до телеметрии и влияния температуры дорожного покрытия на сцепление...

EXE

CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000

РАЗРАБОТЧИК Midas Interactive

ИЗДАТЕЛЬ Midas Interactive

Не самый реалистичный из мотосимуляторов. Но обладает хорошим “курсом молодого бойца”, что по нынешним временам редкость.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 133, 16 Мбайт RAM, 4x CD-ROM (но это самый минимум).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

А вот мои рекомендации: Pentium II, 3D-акселератор, джойстик или руль. И полсотни мегабайт на HDD.

СЛОЖНОСТЬ	низкая
ГРАФИКА	★★★★
МУЗЫКА	★☆
ЗВУК	★★☆
УПРАВЛЕНИЕ	переопределяемо
РЕАЛИЗМ	★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0

RPG

ИГРЫ SECOND HAND

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

АЛЕКСАНДРА ВЕРШИНИНА

А был ли мальчик по имени Replayability?

Рецензируемая чуть далее M&M, версия номер 7, навеяла очередную тему для ток-шоу. Разумеется, ничего серьезного. Просто размышления над трупом игры о том, какими способами разработчики пытаются продлить жизненный век своего детища. Они оказываются очень хитроумными, эти демиурги, хотя большая часть их планов обычно с треском проваливается.

Давайте сразу договоримся: клинические случаи не рассматриваются. То есть, когда человек проходит одну и ту же игру 7 раз подряд с начала и до конца, благодарить надо его собственный нестандартный мозг, а не программистов с дизайнерами. Также вполне вероятно, что организмы созидателя и покупателя работают на одной частоте, а потому замечательно понимают друг друга. Минус молодость и азартность. Плюс табу на упоминания о сетевых и многопользовательских играх. У нас здесь стерильные условия. И самое главное – не допускать выпадания в сентиментальность. Если все ролевики одновременно блаженно обмякнут и вспомнят былые битвы, планета утонет в слезах умиления.

Несколько относительно честных способов

Replayability игры – священный грааль всех разработчиков. Это все равно, что продать два раза один и тот же пирожок, пару раз войти в одну и ту же реку, а также get your money for nothing and cheeks for free. Прошу прощения за наглую цитату. Кроме того, это отличная отметка в графе features.

Первый, самый дешевый и сравнительно эффективный способ предложили авторы Diablo – "Сколько игр – столько разных подземелий". Специальный "движок" без устали склеивает все новые и новые случайные уровни. Лучше не придумаешь, если вся игра, грубо говоря, сводится к зубодробительному hack&slash в лучших экшен-традициях. Blizzard была, как обычно, методична в своем подходе к делу. Вслед за случайными уровнями последовали случайные монстры, по ходу дела генерируемые магические вещи и так далее. Играть в Diablo можно буквально до посинения – особенно если открыть маленький секрет с организацией якобы сетевой игры с участием единственного игрока, host'а. Как обычно, немаловажную роль играет факт растянутого во времени развития персонажа. Чтобы насытиться зрелищем растущих цифр в меню, потребуется немало дней. Но как только момент наступает (бэнг! а я ведь могу сделать всех! причем всех сразу – левым мизинцем), игру можно смело стирать. Снова подниматься с самых низов, но уже другим классом/персонажем откровенно лениво. Ведь ничего, кроме уже успевшего поднадоесть веч-

ного боя, не предвидится. Гулять же по уровням с перекачанным героем скучновато. Приходится расталкивать носком сапога всяческих демонов и темных рыцарей – такой работы хватает и в метро, в час пик. Брысь, крысята. Папа пришел.

В сторону Final Fantasy не смотрим вообще: чистой воды тирания с очень трогательным слезоточивым сюжетом. Шаг влево, шаг вправо от сюжетного каната считается побегом. О какой-либо свободе выбора говорить вообще не приходится. О возможности начать игру заново могут подумывать разве что люди очень неуравновешенные. Единогласно? Переходим к более мягкому случаю, Might and Magic от New World Computing.

Из крайности в крайность – что может быть лучше? От полной свободы Diablo к тоталитарному режиму M&M. Вот только не надо злобно пыхтеть и хвататься за тухлые помидоры. Истинную правду говорю. Несмотря на кажущуюся благодаря произвольному порядку выполнения многочисленных побочных квестов свободу, сюжетная часть игры абсолютно линейна. И только в случае с For Blood and Honor авторы решили чуть-чуть изменить классическую концепцию. Сначала вам предоставляется шанс немного развить своих подопечных – а затем сюжетная часть смело разрубается надвое. Соответственно, с этого момента наличествуют два зеркально противоположных набора заданий, различные апгрейды для героев. Понравилось и хочется еще? Попробуйте вторую половинку игры. Как минимум пятьдесят процентов прошедших до конца так и поступят. Богатыри – не мы. Если возникли позывы возразить, представьте себе, что вы заново начали Anwil of Dawn, Baldur's Gate, Battlespire, Betrayal in Antara, Might & Magic 6. Все не перечислить, но список уже достаточно велик. Особого желания не наблюдается.

Но есть третий, сейчас уже почти вымерший тип RPG. Достаточно назвать лишь пару проектов: Arena и Ultima. Любые эпитеты, кроме "эпические" и "необъятные", мало подходят для описания этих знаменитейших вещей. Собственно, авторы обоих шедевров скорее создавали свои миры, философию, чем просто игры. Мне бы хотелось рассматривать эти ролевые жемчужины как прототипы для будущих онлайновых проектов. Было бы здорово! О логическом завершении любой из "Арен" или "Ультим" приходилось только мечтать. Некоторые убивали на одну игру 6-7 месяцев (!), но заканчивали ее. Разве можно даже заикаться о возможности начала такой игры заново? Не смешите меня – если бы одолевший "Арену" захотел, он мог бы оставаться там вечно. Разработчики предусмотрели подобный вариант развития событий. Игровой мир этих игр столь огромен, что сюжетные квесты являются уникальными артефактами и наткнуться на один из них – большая удача. Захочется ли вам начать всю жизнь заново, с пеленок (пусть и других пеленок), когда вы только что ощутили нирвану заключительного ролика "Ультимы"? Навряд ли.

[1]

Максимальное приближение

Ролевой жанр и так не балует поклонников обилием релизов – а после тщательного просеивания в поисках игры многоразового использования вообще остается лишь пара названий. Всеобщие любимцы, абсолютно разные, но одинаково увлекательные. Fallout и Diablo. Совершенно дикий по проработке сюжет с одной стороны и полное отсутствие такового с другой. Степенные походовые баталии, сложнейшие деревья диалогов против безостановочного лихорадочного клика без единой полноценной беседы на протяжении всей игры. Заметьте, ни Diablo, ни Fallout до сих никто так и не смог даже элементарно клонировать!

Можно ли найти что-нибудь общее в этих великолепных проектах? Немного подумав, пожалуй. Каждый раз игра кардинальным образом изменяет мир вокруг. В отличие от полностью случайного мирка Diablo, Fallout имеет ограниченное количество вариантов. Помогают все те же диалоги, реакция NPC-окружения на разные личностные характеристики персонажей и их реплики. Вот как делают погоду в Fallout! Почти каждый квест, любую ситуацию можно разрешить многими способами, при этом совершенно необязательно пользуясь шаблоном "хорошо-плохо". В M&M7 вы увидите слабую попытку повторить опыт Fallout – но лишь в одном месте. А Interplay умудрилась сделать целую игру весьма удачных попыток.

Мне было бы очень интересно взглянуть на следующее поколение этой пары проектов. Diablo 2, как хорошо известно, уже почти готова, а вот о судьбе Fallout 3 авторы пока по-партизански молчат. Ходили слухи о некоем трехмерном "движке" от Stonekeep 2 (полный бред – кто из нас слышал хоть что-то о SK2?), использующемся для F3. Но, скорее всего, это не более чем досужие домыслы. Сделать третью часть феноменально успешной игры на полностью трехмерном engine' заманчиво, но не потеряет ли она от этого свое обаяние? И не придется ли отказаться от походовых баталий в пользу примитивного экшена? Вопрос для отдельной содержательной колонки.

Зато за replayability третьей части Fallout я почему-то более спокоен, чем за аналогичные свойства Diablo 2. Сработает ли снова идея hack and slash? Если да, то Blizzard надежно освоила урок – с чем ее и поздравим с помощью нашего выбора. Ну а пока ждем-с. См. тему номера.

[2]

[3]

[1] Fallout 2. Дождемся ли мы когда-нибудь третьей части игры и будет ли она полностью 3D? **[2]** Разве можно спутать комиксы из Fallout с чем-то еще? Одна из любимейших композиций в коллекции .EXE. **[3]** А вот новую Diablo 2 легко принять за Fallout. Разумеется, очень издалека и при отсутствии всяких проявлений магии.

ПО НАКАТАННОЙ

MIGHT & MAGIC VII: FOR BLOOD AND HONOR

• Александр Вершинин •

Когда M&M7 появилась на прилавках, в реальность происходящего мало кто поверил. Что, так скоро? "Я мечтал об этом всю жизнь", — завопили восторженные поклонники предыдущей части. Пессимисты мрачно пробурчали: "Скорее всего, отстой". И с решимостью фаталистов совали дензнаки продавцам, выхватывая последние экземпляры из-под носа у экзальтированных.

В истории RPG быстрое изготовление последующей части игры на "движковой" основе предыдущей не новость. Ultima 7 могла похвастаться парой совершенно неподражаемых "подглав" эпической саги — но это слишком заплесневелый пример. Извлекаем близняшек "Фолаутов". Сиамские, срослись пятками. А ведь пользовались дикой популярностью благодаря врожденной харизматичности. Так что у For Blood & Honor есть достойные предшественники. Действительно, почему бы не рискнуть?

For Cash & Glory

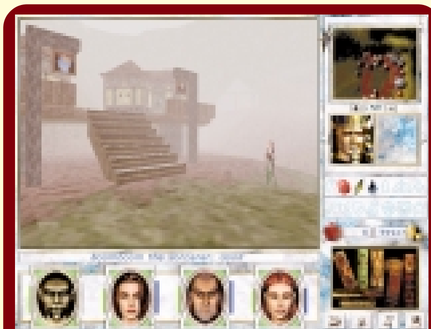
Строго говоря, "движок" вообще не претерпел никаких изменений. Спрайтовые монстры все так же смахивают на картонные мишени в советском тире, а начало и конец каждой походовой битвы знаменуют вызывающий мигрень Трубный Глас Армагеддона. Хотя благодаря вниманию разработчиков к мнениям фанатов, количество "ПА-ПАААМ!!!" в M&M7 сильно сократилось. Речь идет, конечно, о единственном существенном отличии боевого походового "движка" седьмой части от шестой. Боже, храни мобильность! Партия теперь может передвигаться на пять шагов в любом направлении, как только каждый из ее членов совершает ритуальный тычок в сторону противника. Причем (заметьте, хинт) по каким-то неведомым причинам пять шагов спиной вперед вовсе не равняются пяти смелым шагам в ту сторону, куда глядят глаза. Проще говоря, если вы пятитесь, а монстры гонятся за вами, то они вас неминуемо настигнут. А вот если в конце каждого хода разворачиваться на 180 градусов и делать те же самые шаги, но уже глядя себе под ноги, монстры начинают заметно отставать. Такой трюк обеспечивает практическую непобедимость партии из четырех лучников — разумеется, при обязательном условии наличия места для маневра и видимом отсутствии врага за спиной.

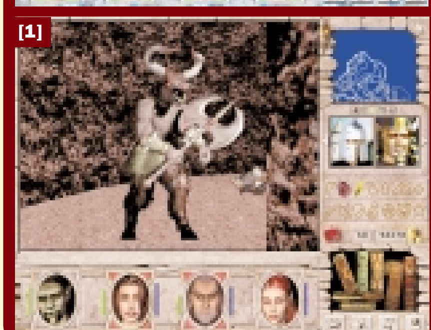
Мир, как обычно, порезан на аккуратные квадратики отдельных уровней-районов. В каждом своя популяция монстров, уровень артефактов, сложность квестов и подбор NPC-наставников — все зависит от удаленности или труднодоступности края. Каждый dungeon подгружается отдельно и, в отличие от больших этапов, имеет неинтерактивную карту. Ах, да. Вот и еще одно новшество седьмой части M&M. Включая общую карту местности, вы сможете с легкостью определить, где находится то или иное здание, колодец, магазин, вход в подземелье. Сделали, как и обещали. Не слишком удобно, но более функционально, чем голое ничто. К несчастью, здесь обнаруживаются откровенные баги. Так, вы ни за что не сможете быстро найти требуемый дом в городе гномов. Все просто: он расположен в подземелье, а карты dungeon'ов на ласковый клик правой кнопки мыши не реагируют.

Наконец (ура-ура) более или менее прилично заработала автоматическая карманная записная книжка искателя приключений. Теперь вы не будете тратить время и силы на мануальную запись в любимую RPG-тетрадку адреса master- и granmaster-наставников, рецептов настоек, целей квестов и описания содержимого колодцев. Спасибо, любимая New World Computing. Но почему бы не заставить вашу чудесную книжечку регистрировать также адреса expert-наставников (чем они хуже мастеров?), подробно и в явном виде описывать цели заданий? Понимаете ли, спартанская лаконичность ценилась только в давно отжившей свое Спарте.

В лучших традициях

M&M7, помимо вышеперечисленных новшеств, возрождает некоторые старые добрые традиции. К при-





[1] Пробегать мимо минотавров лучше БЫСТРО. Не надо пытаться выглядеть героем!

меру, несколько доступных игроку рас. Теперь в ходе генерации членов вашей команды вы сможете выбирать между человеком, эльфом, гномом и гоблином. Вы не ослышались, гоблином — таким зеленым и с бивнями. Авторы также решили добавить испытанных thief и monk к числу доступных профессий. Впрочем легче жить от этого не стало. У M&M по-прежнему есть некоторые проблемы с балансировкой классов. Так, некто paladin, смесь knight и cleric, совершенно непригоден в качестве мага и сильно уступает в боевых навыках воину. Спрашивается, зачем его держать в команде? Мутация cleric и sorcerer под кодовым именем druid в принципе не способна ни вылечить больного, ни больно швырнуть молнией. Хотя понемногу умеет все. В результате приходится набирать партию из "чистых" профи, так как все остальные просто неэффективны. Что самое обидное, вы узнаете об этом где-то в середине игры, когда оригинальные классы типа knight или sorcerer входят в силу.

Так что представляет собой Might & Magic VII? Прежде всего священный для любого ролевика процесс апгрейда героев. В некоторых играх (типа Diablo или Final Fantasy) рост персонажей является приятным бонусом, бесплатным приложением к безостановочному экшену или насыщенной сюжетной истории. В M&M нет ничего более важного, чем номер уровня героя, цифры в меню skill'ов, числа в меню личных характеристик. Не менее важной целью игры можно считать и добычу артефактов — коих в M&M традиционно великое множество. Каждый новый, более мощный меч или щит становится на некоторое время предметом истинной гордости, объектом поклонения и жертвоприношений.

Карточная игра Acromage, как вы уже поняли, автоматически причисляется к армии второстепенных, не столь важных для настоящего игрока в M&M забот. В указанное воинство также входят сражения с монстрами, сюжетная линия, квесты, выбор между Light- и Dark-стороной, забота о собственном замке, ведение политических переговоров с главами окружающих королевств. Не поймите превратно — подобные мелочи приходится упоминать лишь потому, что они более или менее способствуют росту цифр в вышеупомянутых меню. Истинные эстеты, конечно же, никогда не отрываются от созерцания набранных сотен тысяч experience-очков или, скажем, примерки новых вещиц на статные фигуры подчиненных.

Прелести сюжетной загогулины

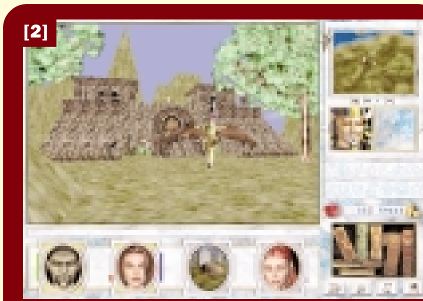
M&M7 пытается бороться с нелинейностью собственного сюжета, который обеспечивает слишком большую свободу для игрока и слишком мало шансов, что сюжетные квесты будут хотя бы обнаружены. Первая и самая главная привязка пользователя к сюжету — это разрекламированный замок Harmondale.

Ваш родной, столь желанный замок оказывается приютом для королевского советника, который, собственно, и восседает в тронном зале. Четыре особые комнаты около зала по-прежнему пусты, и вы теряете всякий интерес к идее замка. Авторы обманули — ни халявных магазинов, ни хотя бы почестей. Замок был нужен только для того, чтобы вы его отняли и привели в божеский вид.

Второй приступ интереса к сюжетной линии связан с вашим жилищем только контекстно. Как и обещалось, люди повздорили с эльфами из-за вашего (!) замка. Мол, исконные территории. На этом моменте M&M раскрывает еще один интересный поворот сюжетной линии. Вам придется маневрировать между двумя правителями, двумя государствами. Каждый король хочет привлечь вас (официальную сторону) в свой лагерь и предлагает квест. Можно успешно выполнить задание, заполучить указанную сторону в союзники, а противоположную во враги, но есть и другие варианты! Некоторые получат удовольствие от визита к сопернику давшего вам задание суверена — как весело выложить все ему! В этом случае вам дается контрквест, который вы вольны выполнить или опять выложить исходной стороне. Финт внутри финта. Масса вариантов и развлечений. Станьте двойным агентом, перебежчиком. Кем хотите. В общем, здорово придумано.

Действие третье, кульминационное. Распри вокруг Harmondale приостановлены, потому что убит официальный судья, назначенный высшими инстанциями (ООН? НАТО?) для разрешения спора между людьми и эльфами. Вам поручается выбрать одного из двух предложенных лиц. На самом деле вы не только выбираете человека, вы принимаете Light- или Dark-сторону — один советник "хороший", другой "плохой". В отличие от предыдущей игры, где вы могли иметь специалиста как по светлой, так и по темной стороне магии, в FB&H подобный беспредел запрещен. В зависимости от вашего решения будет изменяться содержание большинства дальнейших квестов, набор союзников и врагов, ассортимент заклинаний, схема классовых апгрейдов каждого персонажа и даже сам интерфейс игры (как в HOMM). "Хороший" вор превращается в шпиона, а "плохой" в убийцу — и так далее. Кстати, отличаются и мультипликационные ролики, сделанные на этот раз с большим чувством юмора.

К моменту выбора вы уже начинаете обретать истинное могущество, перед партией открывается весь игровой мир. Так что сюжетные квесты несколько теряют в весомости, уступая гораздо более важным (конечно же!) делам апгрейда в классе и ранге. Вокруг еще достаточно проблем — вроде таинственных "морских людей" или вновь свободного Арчибальда. Основное время теперь будут занимать квесты от FedEx.



[2] Temple of Baa пришла в полное запустение со времен M&M6.

Почтовые короли

Закругляясь, хочется выразить горькую обиду на NWC, 3DO и иже с ними. Девяносто процентов квестов деградировали до классического "доставь письмо в". Пятьдесят процентов заданий заставляют партию бегать по всем этапам, собирая картины, части големов, статуэтки. Что самое противное, почти никто не указывает, где их искать или хотя бы где можно напасть на след. Нюхайте воздух! А так как компьютер еще не научился передавать запахи, прохождение таких квестов сравнимо с зубной болью. Отличная игра здорово подпорчена. Жаль... EXE

MIGHT&MAGIC VII: FOR BLOOD AND HONOR

РАЗРАБОТЧИК: New World Computing

ИЗДАТЕЛЬ: 3DO

Отличная игра — в лучших традициях предыдущей части. Многие квесты утомительны, не говоря уж об их непродуманности. Но разве такой пустяк может остановить настоящего фаната?

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 133 (рек. Pentium 200), 32 Мбайта RAM, 4x CD-ROM, DirectX 6.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Игра требует минимум 400 Мбайт на жестком диске.

СЛОЖНОСТЬ	средняя
ГРАФИКА	★★★☆
МУЗЫКА	★★★★☆
ЗВУК	★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★
СЮЖЕТ	★★★★☆

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0

POLYGON

ИГРЫ НЕ УБИВАЮТ ЛЮДЕЙ, НЕ ПРАВДА ЛИ?

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

Грега Костикяна*

Взрывы пикселей — плохие и хорошие

Однажды, лет десять тому назад, мы выпивали с Фрэнком Чэдвиком, который тогда был президентом игрового издательства Game Designers Workshop. Как раз в то время Ассоциация производителей игр (Game Manufacturers Association) намеревалась классифицировать "досуговые" игры как "приключенческие", над чем мы оба дружно ржали. Помню, Фрэнк сказал: "Знаешь, лучшего названия для нашей любимой индустрии, чем "игры с применением насилия", не придумать".

Я непроизвольно вздрогнул. Но Чэдвик был прав: тогдашние "досуговые" игры состояли главным образом из варгеймов (а какая же война без насилия?) и РПГ, фэны которых только и делают, что мордуют разнообразное сказочно-фантастическое монстровье или лечат "плохих ребят" из комиксов. Все верно, насилие как таковое – неотъемлемая черта многих, очень многих игр. Даже такую, казалось бы, абстрактную вещь, как шахматы можно рассматривать как форму военного конфликта. Разве нет?

Когда я был ребенком, под "играми" понималась исключительно индустрия массового производства настольных игр, а также малозначительный отросток в виде "досуговых", хобби-игр, что совокупно приносило, я думаю, несколько сотен миллионов долларов в розничной продаже. Сегодня же "игры" – это в основном компьютерные, приставочные и аркадные развлечения, чья индустрия, "весящая" никак не меньше 7 миллиардов долларов (и это только в США), стала второй по величине, после кино и телевидения, развлекательной империей в мире.

Как говорил Мак-Люэн, у каждого носителя информации своя миссия[1]. Если насилие свойственно играм и если игры становятся все более и более преобладающей формой развлечения, то что, надо ждать роста насилия в обществе?

Насколько правы критики в своих исходных принципах, когда они нападают на игровую индустрию после кровавой трагедии в Литтлтоне?[2] Должна ли законодательная власть просить министра здравоохранения, чтобы тот подготовил доклад о том, поощряют ли насилие в молодежной среде компьютерные и видеоигры (о чем сегодня все спорят)? Подогревают ли игры наши зверские инстинкты или, напротив, подавляют их? Имеют ли право на существование такие понятия, как "хорошее насилие" и "плохое насилие" в играх?

Конфликты навсегда

Давайте вернемся на минутку к истокам. Что есть игра?

Игра – это некая интерактивная структура, которая требует, чтобы игроки боролись за достижение определенной цели.

Если отсутствует интерактивность, то это уже и не игра вовсе, а обычная загадка, головоломка. Если отсутствует цель, то игрокам не нужно ломать голову над выбором средств ее достижения, отдавать предпоч-

* Давний и добрый знакомый нашего журнала (см. его интервью в январском номере .EXE за 1998 год), автор весьма и весьма проникновенной игры Evolution (итоговый .EXE-рейтинг 85%, см. там же), Грег Костикян (Greg Costikyan) разработал 26 коммерчески изданных настольных, ролевых, онлайновых и компьютерных игр. Его 27-я игра под названием Violence: The Roleplaying Game of Egregious and Repulsive Bloodshed ("Насилие: Ролевая игра вопиющего и отталкивающего кровопролития"), будет издана компанией Hogshead Publishers Ltd. в конце этого года.

тение какой-либо тактике или чему-либо еще, ибо нет собственно игровой структуры. Если же достижение цели не требует борьбы, если одержать победу ничего не стоит, то такая игра уныла и никчемна, и победа в ней не приносит должного эффекта.

Всякая борьба подразумевает конфликт. Конфликт лежит в основе любого сюжета, равным образом и в основе любой игры заложен конфликт. Это вовсе не подразумевает, что конфликт должен быть связан с насилием, ибо центральным конфликтом в каком-либо сюжете могут быть собственные ощущения протагониста о собственном несоответствии какому-либо идеалу, или о косности "предков", или о несправедливости общества. Но конфликт, связанный с насилием, также используется в сюжете, иначе мы были бы лишены историй об ужасах и тайнах, не говоря уже о триллерах. А еще вспомните хотя бы "Гамлета" или "Генриха V"...

Как и при написании сюжета, в процессе создания игры имеется много способов "ввернуть" конфликт. В квестах подобных Myst'у используются головоломки. В играх вроде Diplomacy надо вести переговоры. В играх, связанных со строительством чего-либо (Civilization), требуется, чтобы вы преодолевали определенные экономические и технологические препятствия.

Короче говоря, не существует никакого способа полностью избежать конфликта. Нет конфликта – значит, нет борьбы. Нет борьбы – значит, нет никаких препятствий. Нет никаких препятствий – значит, нет никакой работы. Нет никакой работы – значит, нет никакого удовольствия.

В какой момент насилие становится фактором в игре? Насилие – это наипростейший и наилегчайший выход из положения, наиболее очевидный способ превратить игру в борьбу. Если для достижения цели требуется, чтобы вы прошли через орду голодных плотоядных монстров, то конфликт становится предельно ясен, равно как и способ победы. Вы просто убиваете их.

"Препятствия, преодолеваемые с помощью насилия", да будет мне позволен такой термин, завораживают, инстинкт "убивать или быть убитым" зашит в подкорке нашего мозга, является частью нашего животного наследия. Игры вроде Quake 2 немедленно включают в работу все наши внутренние органы, настроенные на волну острых ощущений, – именно потому, что вы в любой момент можете быть убиты этими странными и гнусными тварями, именно потому лишь ваша точная и мгновенная реакция суть оружие победы. Да, Quake – это колдовские ощущения.

Настаиваю на этом утверждении: в играх вроде Quake насилие используется "правильно". Под этим я подразумеваю то, что насилие достигает точного результата, именно того, который разработчики сознательно желали достичь, это насилие оптимальным образом доставляет игроку подстегивающие, забавляющие, интенсивные ощущения. Это – прекрасная игра.

Плохие "плохие" игры

И все же: насилие не единственный способ добиться "адреналиновых инъекций" у играющего. Это всего лишь самый простой, наконец, наиболее очевидный инструмент в арсенале разработчика игры.

Итак, являются ли игры по природе своей насильственными, а потому "плохими"? Нет, конечно. Чэдвик был неправ – сущность игр не в насилии. Суть игры, как мы уже выяснили, – в борьбе. Оттого, что насилие – самый легкий способ создать ситуацию борьбы, и существует так много игр, где насилие превалирует. Но ведь далеко не все игры таковы, согласны?

Возможно, более искушенный аргумент все же выдержит критику? Возможно, разработчики игр имели неосмотрительность разбудить животное, бесцеремонно создавая развлечение, до такой степени яростно завораживающее, что оно учит насилию, убивает в нас чувствительность к насилию, поощряет все увеличивающееся насилие в обществе?

Уродства нашумевшего Postal'а и небезызвестная ванна крови – почему игроки тащатся от этого?

Да, в компьютерных играх много насилия, и иной раз оно выглядит чрезвычайно уродливо. Всем известно, что самыми популярными жанрами компьютерных игр сегодня являются шутеры от первого лица (Quake, Unreal, Half-Life) и стратегии в реальном времени (StarCraft, Myth, Total Annihilation). Оба жанра – это "игры с элементами насилия", если вам будет угоден такой термин.

Postal, великий и ужасный...

Индустрия компьютерных игр – это монокультура: ее костяк почти полностью составляют белые мужчины старше 20 лет, проживающие в городах. Эти люди очень увлечены компьютерными играми, почти ничего не знают об играх на других носителях и в почти равной степени несведущи в компьютерных играх, изданных более пяти лет тому назад. Посещение какой-нибудь фирмы, занимающейся разработкой игр, подобно поездке в некую странную, взятую из 50-х годов версию Америки 90-х: если даже там и есть женщины, то это либо художники, либо маркетологи. Можно увидеть нескольких выходцев из Азии, можно даже увидеть программиста из Индии, но вы ни в коем случае не заметите кого-либо с более темным цветом кожи.

Разработчики играют в одни и те же игры, смотрят те же самые фильмы, они по-братски относятся к себе подобным, и в их головах рождаются некие весьма странноватые умонастроения. Насилие воспринимается ими как нечто классное, достойное; но отнюдь не реальное насилие, а "насилие в играх".

Возьмем, к примеру, тот же Postal, изданный два года назад. Напомню, это шутер, в котором вы играете роль уставшего от жизни неудачника с расстроенной психикой. Вы бродите повсюду, мимоходом убивая совершенно невинных людей.

[1]Маршалл Мак-Люэн (McLuhan), известный канадский социолог, автор теории средств массовой информации. Грег цитирует его не совсем точно, в оригинале фраза звучит иначе: "средство массовой информации – это откровение". – Здесь и далее примеч. перев.

[2]Случайно или нет, но вопрос о насилии в компьютерных играх остро встает в американском обществе практически каждую весну – причем накануне E3 – и сопровождается резкими высказываниями американского президента и шумной дискуссией в СМИ. Честное слово, прямо паранойя какая-то. В этом году поводом для очередного наката на индустрию послужили трагические события 20 апреля в средней школе городка Литтлтон (пригород Денвера, штат Колорадо), когда двое старших школьников (заметьте, как их потом представляли народу: "поклонники нацистских идей и большие фанаты компьютерных игр"!) расстреляли кучу соучеников и учителя, а затем покончили с собой. И что? Уже на следующий день эта трагедия стала увязываться досужими борзописцами и телевизионщиками с насилием в компьютерных играх, хотя подавляющее большинство экспертов, разумеется, утверждали, что игры никак не связаны с этим несчастьем. Увы, все в пустую: опросы общественного мнения в начале мая показали, что большинство американцев выступают за то, чтобы федеральное правительство ввело более строгие ограничения относительно насилия в Интернете (65%), видеоиграх (58%), на телевидении (56%), в кино (49%) и поп-музыке (48%). Про поп-музыку – это они особенно здорово. Правильно, пусть Мик Джаггер литует свои тексты в Белом доме!

Blood. Ванны с кровью не видно, но КРОВИЩИ как таковой здесь хватало...

Трудно вообразить, почему кто-то посчитал это хорошей идеей. С одной стороны, "невинные люди" не являются настоящим препятствием (ну не будут же они отстреливаться!). Они и не угрожают. И не морочьте себе голову моральными соображениями, это простонапросто малоинтересная игра.

Впрочем, именно моральные соображения, безусловно, должны были заставлять разработчиков Postal (компанию Running With Scissors) внимательно относиться к тому, что они делали. Они, несомненно, предполагали, что "острый" характер проекта привлечет к нему внимание СМИ и повысит продажи. И они действительно получили вал рецензий в прессе (почти все из них отрицательные), что, конечно же, дало некоторый всплеск продаж среди тех, кто действительно полагает, что "Beavis & Butthead" – это смешно.

И что дальше? Postal провалился. Продажи так и не достигли цифр, сколько-нибудь близких к ожидавшимся. Ревью почти повсеместно негативные. Игра потерпела фиаско, потому что это была плохая игра.

А теперь давайте вспомним "ванну крови" – я о рекламе игры Blood (Monolith/GT Interactive). Эта картинка публиковалась в различных игровых журналах в 1997 году (см., например, передний разворот в Computer Gaming World за май-97). Доминирующим образом в этой рекламе была в буквальном смысле ванна, ванна, заполненная до краев кровью.

И я опять задаю себе тот же вопрос: кто вдруг решил, что этот "образ" может стать эффективным рекламным приемом? О чем все-таки говорила эта реклама? "В нашей игре есть насилие, и у нас совершенно невменяемое чувство юмора". Реклама фактически не выполнила свою функцию, которую всякая реклама, собственно, и должна выполнять, – объяснять, почему продукт будет забавным или полезным, убедительно предлагать некую ценность для потребителя.

Уверен, об этом позаботились сами разработчики – только в их головы могла прийти идея, что это сработает, что это лучшая реклама их проекту.

Недавно, в марте, еще одна реклама, на этот раз онлайнового розничного продавца игр, появилась в компьютерно-игровой прессе (см. Computer Gaming World, март-99, стр.89). Доминирующий образ в ней – обнаженный женский торс, лежащий на операционном столе (остальные части тела вне поля зрения). На переднем плане – руки в хирургических перчатках, держащие скальпель. Прямо по голой женской плоти насечены квадратики для игры в "крестики-нолики".

Я покупаю много компьютерных игр. И чаще всего покупаю их в онлайне. Однако образ хирурга, кромсающего скальпелем плоть женщины – чтобы поиграть в наитупейшую игру, какую только можно себе представить, – никогда не заставит меня пользоваться услугами той самой компании. Одному Богу известно, почему они подумали, что подобный образ станет для кого-то мотивом...

Не спорю, это вызывающий образ. Вызывающий в достаточной степени, чтобы вызвать омерзительную тошноту. И только в рамках культуры компьютерных игр возможно рассматривать любой из этих образов как эффективный, подобающий или смешной.

В общем, критики, возможно, даже в чем-то правы, по крайней мере в одном: "крутость" насилия, каким оно изображается в компьютерных играх, убедила разработчиков, как никого другого, в том, что подобные тошнотворные образчики насилия, будь они результативны или нет, все же эффектны.

Вложите в насилие душу

Ответом игровой индустрии на атаки, последовавшие после событий в Литтлтоне, стала лицемерная оборона. Мол, это всего лишь игра. Игра не может повредить вам больше, чем телевидение (типа "не берите в голову тот ущерб, который телевидение уже нанесло нашей политической системе, нашей способности читать книги и нашему чувству социальной солидарности"). Игры – это КРУТО.

Это и ежу понятно. У тех, кто занимается компьютерными играми, не может быть никакой иной защиты, кроме подобного лицемерия. Они действительно виновны во многих из приписываемых им грехов.

Но примите во внимание и то, что крайности терпят неудачу. Postal провалился. Садистская реклама не работает. Насилие само по себе не приносит успех. Насилие является, и должно быть, только частью обширного девелоперского инструментария, но оно не является ни необходимым, ни достаточным инструментом.

Совет разработчикам игр: вложите всю вашу душу в ваше насилие!

Каждый год Брайан Мориарти выступает на Конференции разработчиков игр (Game Developers Conference), одном из главных событий игровой индустрии. И каждый год его спич получает самый большой отклик среди участников конференции. Мориарти – блестящий оратор, но, более того, он – один из столпов этой индустрии, один из членов первоначальной команды Infocom, создатель Loom и Beyond Zork, отвечающий сегодня за разработки в MPlayer (MPlayer – один из крупнейших серверов онлайновых игр).

В прошлом году речь Мориарти была посвящена насилию в играх. Все время, пока он говорил, на экране позади него, гипнотически повторяясь друг за другом, демонстрировались два коротких клипа. Один – из фильма "Великое ограбление поезда" ("The Great Train Robbery"), немой картины, называемой историками кино первым настоящим кинобоевиком (в нем усатый обитатель Дикого Запада стрелял из револьвера непосредственно в камеру); другой клип представлял собой короткую сценку из Quake, показывающую стрельбу в охранника.

Оба образа убедительны, и оба убеждают в том, что насилие было неотъемлемой частью двух очень различных искусств фактически с самого начала их становления.

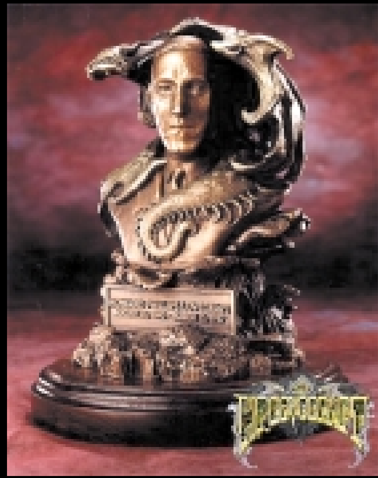
Речь Мориарти была размышлением о двух проблемах: о природе насилия в играх и об идее "ритма игры". Мориарти утверждает, что, если вы будете наблюдать за игроками, играющими в игру, наблюдать непосредственно за людьми, а не за их игрой, то обнаружите, что они участвуют в повторяющихся циклах деятельности. И это повторение, создающее ритм, является одним из самых сильных ощущений, притягивающих людей к онлайновым развлечениям. Это гипнотическое ощущение. Оно вовлекает.

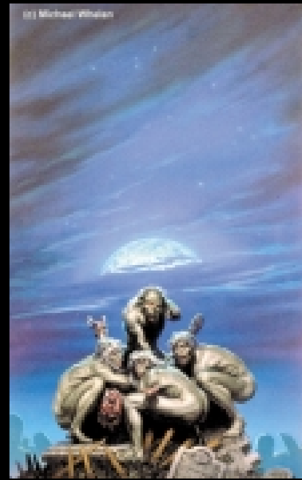
Насилие, по Мориарти, создает диссонанс. Последний нарушает ритм. Диссонанс сам по себе вовсе не плох. Диссонанс, сознательно и творчески используемый, может стать чрезвычайно эффективным техническим приемом как в музыке, так и в играх.

"Если вы хотите включить насилие в свои игры, – говорит Мориарти, – делайте это, но – вложите в это занятие ваше сердце и вашу душу, делайте это сознательно – не потому, что насилие штука простая или потому что оно шокирует, но потому, что вам нужно внести в игру диссонанс, и вы точно знаете, как и почему он усиливает вашу игру."

Перефразируя мэтра, насилие, используемое мастерски, – эффективно, тогда как насилие, используемое грубо, – попросту мерзко.

Это урок, который большинство разработчиков компьютерных игр должны еще усвоить, и если одним из результатов осмысления кровавой бойни в Литтлтоне станет то, что они начнут более ясно понимать суть проблемы, то сие будет только к лучшему.





И это все Lovecraft... Не путать с Warcraft!

Чему учит Quake

Шутеры от первого лица – кровавы по определению. Но все же это не картины бесконечных кровавых оргий и погромов, а если задать режим одиночной игры, то тогда FPS сводятся главным образом к исследованию и решению головоломок, а "оппозиция" предстает в виде монстров, которых надо отстреливать. Хотя насилие и та острота напряжения, которую оно вызывает, и являются ключевой частью игровой эстетики, для хорошей игры столь же важны впечатляющие 3D-технологии и арт, а также умелая "разработка уровней" (куда, собственно, и входит исследование и решение головоломок).

В данном случае насилие применяется против всего лишь монстров, обыкновенных монстров, которые явно пытаются вас убить. В соответствии с исторической традицией, они предстают как нечто ужасное, в духе Лавкрафта[3], вторгающееся в реальный мир. Следовательно, это, в некотором смысле, полностью обезличенные противники. Но предположение о том, что такой тип противника "отбивает чувствительность" к насилию у людей и заставляет их еще больше творить насилие, кажется мне по меньшей мере сомнительным. Шутеры действительно пробуждают "свинячий" инстинкт страха: страшный монстр появляется из ниоткуда и рычит на вас, и вам надо увернуться от него, чтобы потом разнести эту тварь в пух и прах.

И, конечно, вы сами нередко умираете. При этом возникает вовсе не чувство того, что, мол, "я – бессмертный Рэмбо, я настолько крут, что могу убить кого угодно", нет, это скорее иное чувство: "Бог мой! Ну и уровень! Эти паукообразные страшилы с пусковыми установками и в самом деле сильны. Как же здорово, что я наконец-то прошел этот уровень".

Интересно, что онлайновая (многопользовательская) версия Q значительно отличается от одиночной. Вы стреляете не в монстров, а в других игроков, которые бегают вокруг, пытаясь убить вас. И они не обезличены, они выглядят точно так же, как и вы, вы можете поболтать с ними и т.д. Многие говорят об этом как о чем-то новом и пугающем, но, если взглянуть правде в глаза, это же совершенно ничем не отличается от пейнтбола и очень похоже на игру в салочки.

В прессе сообщалось о заявлении подполковника Дэвида Гроссмана о том, что игры, подобные Quake, являются хорошим обучающим средством для совершения убийства, потому что они учат вас "зачищать местность" путем быстрого перемещения от одной цели к другой и стрельбы прямо в голову. Они учат вас избегать ошибки начинающего охотника или солдата, который продолжает стрельбу по одной и той же цели до тех пор, пока цель не падет замертво, вместо того чтобы использовать для поражения цели только один-единственный выстрел.

Это заявление – свидетельство того, что Гроссман никогда не играл в Quake. Ни одного монстра в Quake нельзя убить одним-единственным выстрелом, требуются по крайней мере два попадания. Невозможно сделать "выстрел в голову", в Quake не делается никаких различий между выстрелами, попадающими в различные места на теле цели. И если вы долго выжидаете, чтобы выбрать цель и выстрелить ей в голову, то мертвецом оказываетесь именно вы. Здесь нужно постоянно перемещаться, чтобы уклониться от огня противника. Вы стреляете тогда, когда вам это удается сделать.

Короче говоря, Quake учит отнюдь не тому, о чем говорят вольные и невольные критики.

Разработка современных "стрелялок" идет отнюдь не по пути применения все более изощренного насилия, скорее наоборот – по пути внедрения в игру все большей графической привлекательности и "более впечатляющего" 3D-рендеринга (Unreal), а также по пути более убедительных сюжетных линий, которые еще более эффективно связаны с игрой (Half-Life).

Да, это жестокие игры, но, как это обычно случается, когда средства массовой информации начинают цепляться к чему-то, то получается не картина, а всего лишь карикатура. Насилие – лишь часть привлекательности подобных игр.

Битвы пикселей

Постоянно возникающие идейки о том, что то кино, то телевидение, то книги делают людей жестокими, без труда развенчиваются всякий раз, как только они появляются. (Впрочем, сами рассудите, если бы эти идеи имели под собой хоть какое-то основание, то Япония, страна с самым мирным и в наибольшей степени организованным населением во всем цивилизованном мире, судя по ее популярной культуре, была бы населена исключительно жестокими педерастами.)

Но, быть может, компьютерные игры – это особая категория, настолько уникальная и всемогущая, что насилие в играх порождает жестокое поведение в людях?

Лет 25 тому назад моим любимым занятием было листать The Whole Earth Catalog. Один из разделов книги был посвящен военным играм, изданным компанией Simulations Publications Inc., а я в те времена был большим любителем военных игр (позже я даже работал в этой компании), так что я, естественно, штудировал этот раздел с особым тщанием. The Whole Earth Catalog был написан во времена войны во Вьетнаме, в тот период нашей истории, когда школы напрочь уклонялись от какого-либо обсуждения войны или военной истории (слишком горячо для дискуссий). Но в той публикации говорилось, что война была частью человеческой природы еще с незапамятных времен. Война достойна изучения, хотя бы ради того, чтобы мы могли научиться избегать войны путем более полного понимания ее сущности. И, возможно, военные игры – это наша лучшая надежда избежать настоящих войн в будущем. Возможно, то, что мы находим

[3]Упоминание имени американского писателя Говарда Филлипса Лавкрафта (1890 – 1937) вполне закономерно, когда речь заходит о современных компьютерных играх. Лавкрафт известен как автор произведений, сверхъестественные демонические образы и названия местностей из которых запали в душу нескольким поколениям американцев. Его влияние на американскую массовую культуру было и остается не меньшим, чем влияние Толкиена. По мотивам его произведений созданы многочисленные кинофильмы (самым известным был фильм Стюарта Гордона "Реаниматор"), музыкальные (включая музыку, тексты и оформление альбомов таких групп, как Black Sabbath, Blue Oyster Cult, Endura, Garden of Delight, Metallica, Morbid Angel, Joe Satriani, Vader, Vangelis и др.) и художественные произведения, а также целый ряд настольных и компьютерных игр, и в их числе столь любимые нами названия: Alone in the Dark, Blood, Call of Cthulhu, Castlevania 64, Daughter of Serpents, DOOM, The Hound of Shadow, The Lurking Horror, Necronomicon Digital Pinball, Prisoner of Ice, Quake, Quest for Glory IV: Shadows of Darkness, The Scroll, Shadow of the Comet, X-COM: Terror from the Deep... Справедливости ради следует отметить, что это действительно был Сэнди Питерсон (см. о нем ниже), кто "подсадил" id'овцев на Лавкрафта. Возможно, какой-нибудь внук старика ПэЖэ еще напишет диссертацию на тему о влиянии темноты в произведениях Лавкрафта на темный графический дизайн уровней в DOOM...

Сэнди Питерсон и его Call of Cthulhu

привлекательным в войне, возможно, те импульсы, которые ведут нас к войне, могут быть удовлетворены через компьютерную симуляцию.

Насилие (и привлекательность насилия) является фундаментальной частью человеческой природы. Оно особенно привлекательно в среде подростков и молодых мужчин, ибо означает явный разрыв с основанной на жестких правилах окружающей средой, в которой они до того жили, отвержение порядка, заведенного в родительском доме. В любом обществе насилие наиболее часто проявляется среди молодых людей.

Пробовать изменить человеческую природу – занятие дурацкое, она неизменна или же она медленно изменяется только в процесс эволюции. Что может быть изменено, так это общество. Общество может развивать учреждения и механизмы, направляющие антиобщественные импульсы к общественно-полезным целям. В этом, безусловно, кроется одна из причин необходимости существования армий. Армии институциализируют насилие в некоем механизме, предназначенном скорее для защиты общества, чем для нанесения ему ущерба.

А что же "игры с элементами насилия"? Они позволяют игрокам быть жестокими, действовать, будучи побуждаемыми своими импульсами жестокости и насилия, охотиться, стрелять и убивать – таким способом, который не вредит никому.

Послушайте, как хвастаются друг перед другом завзятые квакеры. Да они просто кишки из вас вытрясут. Да они вас так разделают, что ваша селезенка приземлится в Чикаго, а печенка в Де-Мойне[4]. Какие же они все безбожники и грубияны, и такие жестокие!

Однако они взрывают... пиксели. Они убивают битмапы (это точечные рисунки такие. – **Примеч. перев.**). Они стреляют по подпрограммам программного обеспечения. Только и всего.

Они отнюдь не представляют собой угрозу общественному порядку, ради Бога, понятно это наконец или нет?! Все, что они совершают на своих компьютерах, превращает их во все менее вероятную угрозу общественному порядку. Они получают свою дозу – они удовлетворяют свои антиобщественные импульсы совершенно безопасным способом.

Жестокие компьютерные игры вовсе не поощряют насилие, наоборот, жестокие компьютерные игры направляют антиобщественные импульсы по общественно-приемлемому пути.

Игры – это благо.

Дежа-вю

Для тех из нас, кто вовлечен в игровую индустрию уже довольно долгое время, вся эта истерия вокруг событий в Литтлтоне вызывает сильное ощущение deja vu.

Все это мы уже проходили. Пятнадцать лет тому назад в подсудимых ходила игра Dungeons & Dragons (www.tsr.com/ADND/Welcome.html). Всякий раз, когда некое дитя убивало себя и копия D&D обнаруживалась среди вещей в его комнате, в газетах появлялись статьи о том, что это именно они, мерзкие фэнтезийные ролевые игры, заставили ребенка совершить самоубийство. К тому же всерьез поднимали свой визгливый голос религиозные фундаменталисты. Еще бы! В Dungeons & Dragons применяются волшебство и заклинания, а для фундаменталистов определенной окраски сие означает нечто безусловно демоническое и связанное со злом.

Бедный Сэнди Питерсон – этого человека мне было жалко больше всего. Он был дизайнером игры Call of Cthulhu, РПГ, основанной на готических романах Г.Ф.Лавкрафта. Сэнди – благочестивый мормон[5]. Его игра неоднократно подвергалась нападкам критиков (его и самого критиковали заодно с игрой) в качестве яркого примера влияния демонизма и сил зла, и не удивительно, в игре явно действуют демоны из других миров. Ему пришлось часто выступать на семинарах и конференциях по игровой индустрии, где он пытался объяснить игрокам, что христиане в большинстве своем отнюдь не являют собой сборище мерзких, обличающих, иррациональных горлопанов, и я также нисколько не сомневаюсь в том, что он старался объяснять своим единоверцам, почему геймеры никогда не были сатанинскими монстрами.

В общем, если эта deja vu достает и меня, то, представьте, как должен чувствовать себя он. Ведь это был именно Сэнди, кто помогал разрабатывать уровни к DOOM II и Quake.

Игра Dungeons & Dragons не была одинока в своей участи. Мы все это уже прошли, когда Интернет начал становиться важной частью нашей жизни и именно на него было возложено обвинение в сексуальных преступлениях и педерастии. Мы проходили это еще в 50-е годы, когда нападкам подвергались книги комиксов как развращающие молодежь, что привело к закрытию EC Comics и учреждению Комиссии по соблюдению нравственности в комиксах. Мы проходили это и в 30-е годы, когда Ла Гвардия (мэр Нью-Йорка в 1933-45 гг. – **Примеч. перев.**) с топором в руках рыскал по городу и собственноручно крушил в щепки автоматы для пинбола (китайского бильярда).

Черт возьми, мы прошли сквозь все это под музыку рок-н-ролла!

Молодежь в наибольшей степени открыта для всего нового. Следовательно, молодежь первой принимает любые виды новых развлечений. Отношения между родителями и подростками таковы, что родители неизменно рассматривают всякую новую информационную среду, в которую окунаются их дети, как угрозу. Природа нашего журналистско-индустриального комплекса такова, что некоторые ученые мужи хватаются за страх, как за идеальное средство для проникновения в аудиторию. Наиболее угрожающие аспекты новой информационной среды раздуваются до масштабов главной угрозы цивилизации. Дети чувствуют, как на их новую информационную среду нападают, и, совершенно естественно, отвечают тем, что наиболее искренне начинают поддерживать именно те аспекты, которые являются объектом яростных нападок критики.

Иногда, как в случае с Dungeons & Dragons, нападки в конечном счете рассеиваются под весом собственных смехотворных противоречий. Иногда, как в случае с EC Comics, дело доходит до слушаний в Конгрессе и заканчивается презренной капитуляцией индустрии.

Но все эти нападки, все без исключения, не имеют никакого отношения к действительности. В их основе лежит страх. Страх перед чем-то новым, страх родителей, которые видят, что их дети делают нечто такое, чего они сами не понимают и оттого волнуются из-за возможных последствий.

Нападение – это аргумент невежества. В подобном аргументе нет никакого рационального обоснования. Он выдвигается теми, кто не понимает, на что именно они нападают, но считает признаки пугающими. И если таким критикам кто-то все еще продолжает верить, то это происходит только потому, что уродливое и отталкивающее насилие действительно существует в компьютерных играх. И если у индустрии, дай Бог, хватит мозгов, она ответит, но не путем установления цензуры или какой-либо иной глупой схемы рейтингов, а путем ухода от того заезженного отталкивающего вида насилия, который, как должно быть очевидно любому идиоту, не будет работать ни при каких обстоятельствах.

Если вы лично обеспокоены проблемой насилия в компьютерных играх, я дам вам один совет: идите в магазин и купите Quake 2. Установите игру на своем компьютере. И попытайтесь сыграть.

Я уверен, вы обнаружите, что все это не так страшно. Более того, вы прекрасно проведете время.

Вскоре может даже оказаться, что вы, подобно мне, соберетесь покупать комплект для установки домашней сети и сами проложите дома сетевой кабель – только чтобы сыграть в эту игру со своими детьми.

21 июня 1999 г.

Перевел с английского Михаил Новиков.

[4]Расстояние между Чикаго, штат Иллинойс, и Де-Мойном, штат Айова, составляет 334 мили (537 км). Если предположить, что радиус разброса ваших внутренних органов будет равномерным, то, по всей вероятности, сокрушительный удар по вам придется, когда вы будете находиться в городке штата Айова со звучным названием Клинтон.

[5]Мормоны – приверженцы сектантского религиозного течения в христианстве, основанного в 1830 году в Америке Джозефом Смитом. Мормонская церковь отличается строгой иерархической организацией и жесткой дисциплиной. Активность миссионеров-мормонов ощущается в последние годы и в России. Помимо единого Бога, мормоны верят в существование еще и низших богов, а также духов, поэтому работа над игрой по произведениям Лавкрафта Call of Cthulhu вполне уживалась у Сэнди Питерсона с его религиозными убеждениями. В 1993 году Питерсон пришел в id Software, где он создавал уровни и монстров для DOOM, DOOM II и Quake. С 1997 года Питерсон, отец пятерых детей, работает над сценариями и уровнями к серии игр Age of Empires в Ensemble Studios.

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЖУРНАЛ

GAME EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ОБЪЯВЛЯЕТ 1-Й НАЦИОНАЛЬНЫЙ КОНКУРС НА ЛУЧШУЮ КОМПЬЮТЕРНУЮ ИГРУ

Срок проведения конкурса
Срок подачи заявки на участие в конкурсе — до 31 декабря 1999 года. Прекращение приема игр на конкурс — 1 мая 2000 года.

Игры-участники конкурса
Неопубликованные на 1 мая 2000 г. и ранее никогда не публиковавшиеся оригинальные игры. При этом игра, использующая чужие НЕЛИЦЕНЗИРОВАННЫЕ технологии, не может считаться оригинальной и к конкурсу не допускается.

Готовность игры
По меньшей мере один полностью готовый (разумеется, играбельный) уровень.

Жанр игры
Любой.

Компьютер
Персональный.

Операционные системы
Windows 95/98/NT, MS-DOS (версии 6.2+), Linux (Red Hat версии 5.2+).

Авторы-участники конкурса
Любители и профессионалы, частные лица и коллективы, граждане России и иностранцы (СНГ и страны Балтии), мужчины и женщины, пенсионеры и пионеры. Все, кто чувствует в себе силы участвовать и побеждать.

Призовой фонд конкурса
$5000
Первый приз конкурса — компьютерное оборудование на $3500, право выбора которого (здесь и далее) принадлежит обладателю приза (это может быть как отдельная графическая станция, так и, к примеру, десяток мониторов).
Второй приз конкурса — компьютерное оборудование на $1000.
Третий приз конкурса — компьютерное оборудование на $500.

Спонсоры конкурса
Генеральный спонсор — компания “Интерком”

Дополнительная информация
Вся необходимая дополнительная информация, начиная с правил подачи заявки на участие в конкурсе и заканчивая изменениями в призовом фонде (а мы надеемся, что он будет расти), будет отражена на Web-странице конкурса по адресу: game2000.game-exe.ru, а также в последующих объявлениях в “бумажном” Game.EXE.

Контакт
По общим вопросам:
Игорь Исупов, Михаил Новиков
Россия, Москва, 2-й Рощинский пр-д, 8, журнал Game.EXE
(обязательно сделайте на конверте пометку “Наша игра-2000”)
E-mail: **post@game-exe.ru**
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263, факс: (095) 956-1938, 956-2385
По вопросам спонсорства:
E-mail: game2000@game-exe.ru

INTERCOM
ИНТЕРКОМ
Тел.: (095) 956-3012 (многоканальный)
Факс: (095) 150-8218
www.datamini.ru

НАША ИГРА 2000

$5000

LIONHEAD STUDIOS: ЗАПИСКИ НА ДИСПЛЕЕ*

Стив Джексон,
очарованный очевидец

“Молиньё покидает Bullfrog?” Этот заголовок, появившийся в один прекрасный день в июле 1996 года в британском еженедельнике Computer Trade Weekly, заставил все буллфроговские телефоны в одночасье взвыть этакими взбесившимися пожарными сиренами. Журналюги со всего света названивали не переставая в любое время дня и ночи. Оно и понятно: уж слишком невообразимой казалась эта перспектива нашему брату. Ведь речь шла об одном из наиболее уважаемых в индустрии дизайнеров — создателе Populous, Powermonger, Syndicate, Magic Carpet, Theme Park — и компании, которую он основал. Питер и Bullfrog, эти слова были синонимами, не так ли? Мог ли он действительно отказаться от своего детища после десяти лет непрерывного успеха? И если это и впрямь так, то ПОЧЕМУ?!

Смерть крыски, или Краткая история рождения Lionhead

Между тем, время для принятия такого решения было весьма неудачным. Dungeon Keeper приближался к завершению. Команда, работавшая над DK, и без того испытывала неимоверное давление. Запершись в доме Питера в сельской глуши графства Суррей, ребята работали по 16 часов в сутки, беспрерывно тестируя игру, проверяя и перепроверяя, вылавливая баги и заново отлаживая программу. Наконец, обстоятельства дела стали общедоступны. И все оказалось правдой! Питер действительно подал заявление об уходе...

В 1995 году компания Bullfrog была продана Electronic Arts. Ценою сделки была, как позже сказал Питер, “некая смешная сумма денег”. В итоге он стал состоятельным человеком. Его имя даже упоминалось в “Списке самых богатых людей 1997 года” в газете Sunday Times (755-м по счету, рядом с Роджером “Джеймсом Бондом” Муром, актрисой Джоан Коллинз и автором “Discworld” Терри Прэтчеттом). Но, по его личному признанию, он так и не смог почувствовать себя непринужденно в атмосфере корпоративной культуры EA. Бесконечные совещания у руководства, выматывающие поездки в Калифорнию угнетали его. Он просто хотел вернуться к своей первой любви – разработке игр. В общем, Питер Молиньё возвращался к своим корням.

Я познакомился с Питером за пару лет до этих событий. В то время я писал еженедельные

* Оригинальное название рукописи Стива Джексона (Steve Jackson), повествующей о жизни Lionhead Studios, компании легендарного Питера Молиньё, вовсю бьющейся сейчас над созданием игры Black and White, — The .LHX Files. Lionhead Studios Development Diary. As observed by Steve Jackson. Главки “Дневников” по мере их появления выкладываются для всеобщего обозрения на сайте Lionhead Studios (www.lionhead.co.uk), а также публикуются несколькими (разумеется, самыми популярными и авторитетными) западными игровыми изданиями. Сия чаша — стать непосредственным свидетелем процесса рождения первой “независимой” игры маэстро Молиньё и сопутствующих тому катаклизмов — не минула и Game.EXE (а значит, и вас, дорогие читатели), который получил эксклюзивное право на издание рукописи в России.

Кстати, об авторе “Записок на дисплее”... Очарованный очевидец Стив не только “один из” команды легендарного Питера Молиньё, он сам фигура, и фигура не менее знаменитая! Именно Стив в середине 70-х придумал термин “RPG”, а придумав, заложил “теоретические основы” этого замечательного игрового жанра; именно Стив был одним из отцов-основателей известной на весь мир английской компании Games Workshop, выпускающей настольные игры (в ее недрах, если помните, родился настольный Warhammer); к тому же Стив — наш коллега, ибо довольно долго штатно работал в “бумажной” прессе, попутно сочиняя книги и игры в жанре фэнтези.

[1]

[1] Команда имени любимого хомячка Марка. Слева направо: Джонти Барнс, Тим Ранс, Демис Хассабис, Питер Молиньё, Стив Джексон, Марк Хили, Марк Уэбли.

обзоры по играм и загадкам для газеты Daily Telegraph. Помнится, мы договорились об интервью для материала об истории успеха Bullfrog и предстоящем выпуске Dungeon Keeper. О, я мгновенно проникся симпатией к этому необычайно живому человеку с потрясающей харизмой. Его открытость и подлинный энтузиазм в отношении игр просто омолаживали собеседника. Интервью продолжалось более двух часов, правда, большую часть времени мы потратили, обсуждая наш взаимный интерес к немецким настольным играм. В результате мы начали встречаться регулярно в компании с еще четырьмя людьми, занятыми в игровой индустрии, на так называемых "игровых вечерах". Эти встречи по-прежнему продолжаются регулярно раз в две недели и, без сомнения, еще не раз найдут свое отражение в этих записках.

Однажды, примерно спустя полтора года после нашей первой встречи, Питер приехал ко мне в офис и рассказал о своих планах на будущее. Он интересовался, есть ли у меня желание присоединиться к его новой команде. Это было предложение, от которого я не в силах был отказаться. После двух лет журналистского труда я искренне хотел вернуться к созданию игр, вместо того чтобы писать о них. Была лишь одна небольшая проблема. Я ничего не знал о программировании. "Это не проблема, – просиял Питер. – Это – достоинство. Должен же быть хотя бы один нормальный человек в команде..."

Предполагалось, что у новой компании будут еще два директора. Все мы встретились впервые в апреле. Одним из директоров стал Марк Уэбли, эдакий рубаха-парень с нетривиальным чувством юмора. Хотя он и обижается на подобное сравнение, но лично мне он кажется некоей более утонченной копией комического актера Джона Гудмана, того, что играет в телевизионной мыльной опере "Roseanne".

Однажды Питер ел чипсы. Именно тот сорт, который в то время усиленно продвигали на рынок под лозунгом: "Найдите НАСТОЯЩИЕ НАЛИЧНЫЕ внутри счастливого пакетика!" Представьте, с каким восхищением Питер вынул из упаковки новенькую, аккуратно сложенную банкноту в 10 фунтов. "Смотрите! Я выиграл!" – воскликнул он ко всеобщему изумлению. "Извини, – парировал Марк, – это всего лишь шутка. Я сам положил ее туда." Марк выхватил банкноту из рук Питера и спрятал ее в свой карман. Позже до нас дошло: а действительно ли Марк подложил ее туда? Или он таким хитрым образом присвоил законный выигрыш счастливчика Питера?

Когда Марк работал в Bullfrog, его считали восходящей звездой. Некоторые даже предсказывали, что он мог бы получить должность Питера после ухода последнего. В какой-то момент Марк отвечал за разработку сразу 30 игр. Когда я впервые познакомился с ним в апреле, он светился счастьем от успеха своей самой последней игры Theme Hospital, которая только что вытеснила MDK с первой позиции в списке наиболее продаваемых игр.

Четвертым членом команды стал Тим Ранс, бывший системный аналитик из лондонского Сити, которого Питер знал еще со времен работы над Populous. Тим программировал версию Populous в режиме multiplayer. В то время это была одна из первых популярных игр, дававших возможность сетевой игры. И если Марк был Джоном Гудманом, то Тим был Дэйтой из сериала Star Trek. Его знание технической изнанки компьютерных систем потрясало воображение. Вы ведь в курсе, что в Windows то и дело неожиданно возникают разные досадные проблемки? С чего это вдруг моя электронная почта превращается в бессмысленный набор знаков? Почему новая мышь прыгает по всему экрану и открывает случайные окна? Так вот, для Тима все эти шалости железа и софта – семечки на завтрак.

На встрече мы решали всякие деловые вопросы. Обязанности, бюджеты, поступление наличности, стенд на выставке E3 в Атланте и как нам заполучить Лару Крофт в качестве секретарши. Но дольше всего мы обсуждали название будущей компании. Поначалу Питер и Марк хотели назвать ее "Lionhead" – по имени любимого хомячка Марка. К сожалению, бедное существо не вынесло бремени оказанной ему чести. Lionhead умер. Это было воспринято как мрачное предзнаменование – мы должны были выбрать другое имя. Предлагалась масса возможных вариантов: сильными соперниками были "Black Box" ("Черный ящик"), "Midnight" ("Полночь") и "Hurricane" ("Ураган") (прозвище Питера во время "игровых вечеров"). Но явный победитель так и не обозначился. Мы закончили наше первое деловое совещание игрой в настольный футбол и партией в крикет на новой площадке в угодьях Питера.

Примерно через неделю позвонил Питер. Что бы я сказал о таком названии, как "Red Eye" ("Красный глаз")? Решение надо было принять быстро, поскольку журнал "Edge" собирался опубликовать длинное интервью. Как им нас называть – "Lionhead" или "Red Eye"? Нам всем нравилось название "Red Eye". Впоследствии журнал "Edge" гордился тем, что это интервью было первой публикацией, где было объявлено название новой компании.

Но поспешишь – людей насмешишь. Оказалось, что только у ленивого не было компании с названием "Red Eye". Уже были Red Eye Records, Red Eye Productions и тому подобные красноглазые. Более того, кто-то шустрый уже имел вебсайт с именем "redeye.co.uk". А вот с названием "Lionhead" не возникало ни одной из перечисленных проблем. Тим уже зарегистрировал сайт "lionhead.co.uk". И к тому же у нас были визитные карточки компании "Lionhead". Мы скромно принесли свои извинения Джейсону Бруку из журнала "Edge" и вернулись к своему первоначальному имени.

На первый взгляд, название "Lionhead" может вызывать ассоциации с образом британского льва, короля джунглей и прочих символов великолепия. Однако истина заключается совсем в другом: компания была названа по имени умершего хомячка...

Кончина рыбки, или Торжество здравомыслия

9 июня 1997 года. Мой первый официальный рабочий день в Lionhead. Накануне мне позвонил Питер, который все никак не мог оправиться от перипетий с Dungeon Keeper. Его голос в телефонной трубке был совершенно никаким. “Привет, Стив. Ты ведь завтра к 9.30 должен выйти на работу, верно? Ну а как бы ты отнесся к тому, чтобы прийти чуть позже? Скажем, около часа дня? Договорились.”

“Что бы это значило?” – подумал я. Меня еще никто никогда не просил, чтобы я дал обещание прибыть на службу попозже. Да, работа в Lionhead непременно порушит сложившиеся стереотипы...

Как я впоследствии обнаружил, уклад Питера Молиньё радикально отличается от традиционных методов работы. Столь вредное и утомительное для глаз программирование протекает ни шатко ни валко с 10 утра до полудня. Поначалу сей факт заставил меня немного поволноваться. Если все работают по 6 часов в день, то когда же должен будет закончиться наш первый проект? Но я недооценил то, насколько здесь любят свою работу. Хотя программисты и могут покинуть офис около 6 вечера, они обычно забирают компьютеры домой. Часто, проведя вечер дома, они возвращаются в офис для работы еще на несколько часов. Работа до 3 или 4 часов ночи стала считаться почти нормой...

В результате таких вот ночных бдений Питер, Марк, Тим и Демис разработали основные библиотеки и инструменты программирования – основу основ, из чего потом вырастает “движок” игры – и всего-то за семь недель! Все это должно было быть написано совершенно с нуля, поскольку игры Lionhead будут идти в разрешении 800x600 в True Colour.

Последним пришел в команду 21-летний Демис Хассабис, наш молодой Эйнштейн. Хотя Демис хвастался, что совсем не готовился к выпускным экзаменам, он все же сумел ранее в этом году получить диплом с двойным отличием по информатике в Кембридже. А еще он в свое время имел наивысший мировой рейтинг среди шахматистов в возрасте до 13 лет, а в августе 97-го завоевал 5 серебряных медалей и одну бронзовую для команды Англии, став вторым в индивидуальном зачете, на Олимпиаде по головоломкам, которая проводилась в лондонском Royal Festival Hall. (Демис, будучи Демисом-привыкшим-во-всем-побеждать, был сильно разочарован таким результатом: “В следующем году я непременно стану первым.”)

[2]

[3]

[2] Производственное совещание времен бомжевания Lionhead в доме Питера.
[3] Ударники капиталистического труда по откармливанию томагочей.

Питер познакомился с Демисом, когда тот участвовал в конкурсе на лучший игровой дизайн, организованном журналом Amiga Power в 1990 году. Демис, которому тогда едва исполнилось 14 лет, знал, что он никак не сможет выиграть главный приз – работу в Bullfrog. Он просто решил поучаствовать – чтобы увидеть Питера Молиньё. Это знакомство привело к тому, что они на пару придумали и написали Theme Park, игру, разошедшуюся по миру в количестве трех с лишним миллионов копий.

Представьте себе нечто среднее между Маугли и Голлумом. Это и есть Демис. Его подружка однажды сказала о нем, что он представляет собой тот тип юноши, в отношении которого каждая женщина испытывает материнские чувства. Он проявляет безграничный энтузиазм во всем – особенно в том, что касается игр и ливерпульского футбольного клуба. Когда Демис вдруг обнаруживает в своей программе ошибку, то буквально взмывает со своего места, круша по дороге все, что попадается под руку. “Что за черт?! Какого лешего это не работает?! Ну и дерьмо! Эта C++ просто чушь собачья! Какая гадость!” И хотя Демис одарен острым, как бритва, интеллектом, он часто бывает раздражителен и над ним очень легко подтрунивать. Питер, этот неисправимый шутник-забияка, никогда не упускает случая поддразнить парня. Только чтобы насладиться зрелищем разлетающихся во все стороны искр.

К примеру: однажды Питер берет такси, чтобы доехать до дома. Водитель узнает его и начинает объяснять, какая гениальная идея компьютерной игры пришла ему в голову. Питеру не особенно хочется углубляться в эту беседу. Дело за полночь. У каждого, с кем он встречается, имеется своя гениальная идея компьютерной игры. Но будучи учтивым, он просит водителя позвонить завтра в офис. На следующий день водитель, естественно, звонит, чтобы обсудить свою идею. Питер тотчас переключает его на бедного, ничего не подозревающего Демиса, который вынужден в течение получаса вежливо выслушивать водителя такси, а затем еще и объяснять, что-де “мы сами в настоящее время целиком заняты разработкой собственной игры”. В течение всей этой беседы Питер, сидя напротив, только ласково улыбается Демису. Он снова его разыграл.

Помимо дисков группы Terra Ferma и пустых пакетиков из-под чипсов с перцем, на рабочем столе Демиса в качестве хлама обитают еще и книги вроде “Математика для инженеров и специалистов естественных наук”, или “Механика: раздел Динамика”, или “Искусственная жизнь. Том 2”. Это Де-

мис конструирует "основанный на реальной физике" engine для новой игры. Идея заключается в следующем: предположим, по ходу игры взрывается машина. Обломок металла разбивает вдребезги соседнее окно. Осколок стекла устремляется к дереву, срубает с него листок, который, подрагивая на лету, мягко так опускается на землю. "Движок" Демиса придаст объектам в игре подобные реальные физические свойства. Каким образом? Я боюсь даже начать напрягать свое воображение...

В тот месяц лихорадка томагочи добралась и до Lionhead, внеся большой переполох в жизнь большинства членов команды. Однажды, проезжая по Тоттенхэм Корт Роад, я купил компьютерную рыбку. В подарок для сына своего друга. Честно! Но я совершил ошибку, когда зачем-то вскрыл пузырчатый пакет и включил эту проклятую штуковину. Яйцо снеслось, и вылупившийся из него головастик сразу начал гадить по всему экрану. Когда мое двухдневное домашнее животное (теперь явная рыбка) прибыло в офис и начало издавать позывные каждые полчаса, окружающие лишь патетично вздохнули в адрес забившегося в угол грустного кретина с томагочи. Питер, однако, был очарован. "Надо же! Томагочи! Где достал? Я куплю его у тебя. Даю 50 фунтов!" Еще чего.

На следующий день ему все же удалось выклянчить у кого-то такую же игрушку для себя, и соревнование началось. Убежденный в том, что Питеру ни за что не справиться с таким ответственным делом, как выращивание томагочи, я предложил ему пари на 10 фунтов. В течение последующих дней офис был настоящей игровой площадкой: то один томагочи подавал звуковой сигнал, требуя к себе внимания, то второй. Однажды Питер даже прибег к шпионажу. Мой 12-летний сын играл тогда с друзьями в Dungeon Keeper. Они достигли 12-го уровня, но потеряли где-то сэйв, а это означало, что им придется возвратиться на 5-й уровень. Бен отправил Питеру письмо по электронной почте, в котором спрашивал, есть ли какой-нибудь чит-код, чтобы сразу перескочить на 12-й уровень. И что вы думаете! Питер был не против дать мальчишке необходимый код, но только на одном условии: Бен должен был украсть моего томагочи и оставить его где-нибудь в отдаленном уголке дома, чтобы тот умер.

К счастью, этот отвратительный заговор был вовремя разоблачен. Через три дня я стал на 10 фунтов богаче.

Как-то вечером, пару дней спустя, я забыл взять рыбку с собой, и она скончалась от голода. Зато в офис Lionhead вернулось здравомыслие...

Приз за Ларку, или Джокером по пробелу

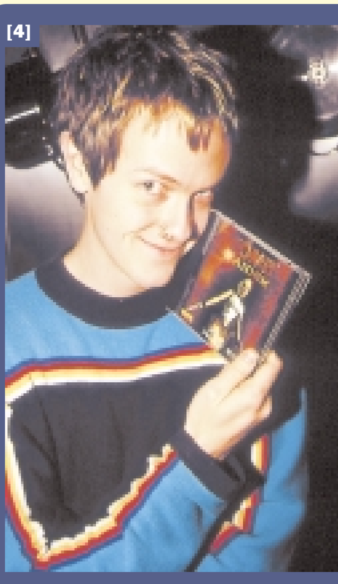
Молва пошла. Хотя компания только становилась на ноги, многие уже начали проявлять интерес к тому, что мы собираемся делать. В течение первого месяца нас посетили несколько команд разработчиков с предложениями своих игровых проектов. Да и некоторые из основных игроков в индустрии, включая Sega, Eidos, Nintendo, GTI и Lego, уже позвонили, чтобы назначить встречу.

Однажды во время обеденного перерыва к офису Lionhead, временно расположившемуся в доме Питера, подкатил автобус с целой дюжиной ответственных начальников из одной компании — главного японского производителя приставок. Поприветствовав японцев в дверях, я препроводил их на пристроенную к дому веранду и тотчас помчался назад, чтобы сообщить остальным. Полное замешательство. Никто ничегошеньки не знал об этой встрече! Пришлось послать Питера, чтобы он тактично выпытал у гостей, для чего они сюда прибыли. Как выяснилось, они приехали, чтобы представить свои планы относительно приставки следующего поколения. Просто кто-то где-то перепутал даты.

Но как бы ни льстили нам подобные подходы, наша первая игра была уже запродана. В конце июля 97-го мы подписали контракт с Electronic Arts на разработку одной игры. Переговоры шли очень жестко, с трехчасовыми видеоконференциями и швырянием телефонных трубок, по крайней мере пару раз случалось и такое. Наш счет за адвокатские услуги перевалил за 50000 фунтов. Но в конце концов мы остались довольны этой сделкой. Ведь помимо связи с Bullfrog EA являлась на тот момент самым крупным издателем игр для PC во всем мире. Да и, как им казалось, Питер по-прежнему оставался в конюшне EA.

По первоначальному плану Lionhead должна была впервые появиться "на люди" в мае — на выставке E3 в Атланте. Но к тому времени контракт с EA еще не был подписан, и Питер считался служащим EA. Словом, перспектива складывалась такая: мы поедем на E3, но не будем иметь права ни полусловом обмолвиться о Lionhead! Форменная бессмыслица. В итоге все планы в отношении E3 были перечеркнуты в последнюю минуту, а мы к тому же должны были еще заплатить 3000 фунтов по счетам. Наш дебют был отложен до сентября — до выставки ECTS (European Computer Trade Show) в Лондоне.

Наш агент по связям с общественностью Кэти Кэмпос составила умопомрачительное по напряженности расписание встреч на ECTS. Казалось, с нами

[4]


[5]

[6]

[4] Тайная любовь Марка Хили.
[5] Стив: Ни черта не понимаю!
[5] Кэти Кэмпос: Сболтнешь лишнее про B&W, Питер, и ты труп!

хотели поговорить ВСЕ посетители выставки. Ежедневно с 10 утра до 4 пополудни корреспонденты главных европейских журналов прибывали каждые полчаса в апартаменты компании в гостинице Hilton. В основном говорил Питер. В течение трех дней выставки он умудрился рассказать одну и ту же историю 30-ти•с гаком журналистам. Его природный энтузиазм был воистину великолепен. Для каждого вновь прибывшего посетителя разыгрывалась пьеса под названием "Lionhead", и Питер всякий раз умудрялся играть свою роль так, будто в первый раз.

Эти торговые выставки незабываемы своими зваными вечеринками. На вечеринке Eidos, устроенной в Королевском колледже искусств в зале для VIP шампанское лилось всю ночь напролет. Питер разрывался между разговорами с президентом Electronic Arts Japan и болтовней с чувственной Роной Митра ("настоящей" Ларой Крофт), которая то и дело отбегала, чтобы дать очередное интервью для телевидения. Те из нас, что наблюдали все это со стороны, вышли с предложением присудить ему 15 очков по системе Олимпийских игр Lionhead, если Питер сможет затащить оную Лару в постель – при условии, что он предоставит фотографические свидетельства этого достижения. Несмотря на столь щедрую награду, обещанную в высказанном предложении (а очки по системе Олимпийских игр Lionhead ценнее золота), – Питер так и не сподобился востребовать свой приз... до сих пор.

В воскресный вечер мы посетили торжественный ужин в Royal Lancaster Hotel, на котором присуждались награды ECTS. Кстати, церемония награждения была отложена, так как никто не мог добраться к назначенному сроку из-за того, что все улицы в западной части Лондона оказались блокированы людьми, прибывшими туда потаращить глаза на цветы, принесенные к воротам дворца принцессы Дианы. Хотя еда была весьма посредственной, столик, за которым расположилась команда Lionhead, развлекался тем, что предсказывал имена лауреатов – с присуждением зачетных очков угадавшему, разумеется. С необычайной легкостью победил Марк Хили, наш новый художник. Он просто держал пари, что все призы достанутся Tomb Raider. Эта победа вознесла его на вершину новой рейтинговой таблицы Олимпийской лиги Lionhead.

Рейтинговая таблица Лиги отныне утвердилась в качестве неотъемлемой и жизненно важной части культуры Lionhead. Здесь каждый играет в какую-то игру. Засчитываются результаты любой игры, в которую мы играем. Заранее согласовано, что результаты игр пересчитываются в зачетные очки. Настольные игры, крикет, Fantasy Football, пинбол, бильярд, сквош... Вы только назовите какую-нибудь игру, и мы будем в нее играть – если только выигрыш принесет нам зачетные баллы.

Но Lionhead – это не только забавы и игры. Случалось, что некоторая серьезная работа тоже занимала наше внимание. К этому времени уже начала формироваться основа проекта. Питер хорошо поработал над структурой системы отладки программы. Его план состоял в том, чтобы иметь работающую версию игры ("систему отладки программы"), которой мы сможем пользоваться для проверки "gameplay'я" на ранней стадии разработки. Марк заканчивал свою работу над стандартными процедурами "внутриигровой" отладки, Тим занимался сортировкой библиотек и инструментов программирования, а "движок" Демиса, основанный на реальной физике, мог теперь сам нарисовать стандартную "мастдайную" кнопочку со скошенными краями. Что касается меня, то создание кнопочки со скошенными краями и ее перемещение вбок по экрану не казалось мне таким уж большим подвигом. Однако мне было очевидно, что наши программисты устроили некий вид соревнования, чтобы выявить того, кто смог бы создать самую лучшую кнопочку со скошенными краями. Остальные, похоже, пребывали в неподдельном страхе перед достижениями Демиса.

Постепенно я начал привыкать к программистскому жаргону. "Как только я навешаю соплей (под "соплями" подразумевался графический интерфейс пользователя), я смогу присоединить функциональные вызовы!" Или: "Слава богу, что есть место для запятой. Это все, что я могу сказать." А вот еще: "Давайте полностью откажемся от круглых скобок." Эти темы казались невероятно важными для всех. Нет сомнения в том, что необходимо установить определенные стандарты, чтобы программы, созданные разными программистами, могли взаимодействовать друг с другом. Но лично я старался изо всех сил увиливать от этих совещаний по выработке стандартов. Любой простейший вопрос, типа того, где ставить пробелы в коде, порождал долгие и бурные дебаты. Программисты в конце концов согласились, что у каждого из них будет по одному "джокеру", к которому они смогут прибегнуть в этих дискуссиях. Тому же, кто достаточно настойчиво возражал против любого предложенного стандарта, позволялось сыграть своего единственного джокера – чтобы наложить вето на весь предложенный план. Джонти, например, сыграл своего джокера, чтобы гарантировать, что после запятой всегда будет стоять пробел.

Подобные вещи делают Lionhead уникальным коллективом. Игры и шутки в команде Молиньё живут даже там, где дохнут мухи. От ужасающей серьезности, разумеется.

Итак, все шло хорошо. Пока не появился наш первый вирус...

Вирус маздай, или Любимая перчёная девушка девелопера Молиньё

Я полагаю, если вы занимаетесь подобного рода деятельностью, то такие вещи неизбежны. В сентябре Lionhead подхватил свою первую вирусную инфекцию.

Кто только ни приложил руку к созданию логотипа Lionhead: компания, специализирующаяся на графическом дизайне, талантливый художник – приятель одного из наших программистов, даже художник из 2000AD. В конце концов мы пришли к выводу, что лучшую львиную голову нарисовала Эви Мак-Лафлин (Evie McLaughlin), домохозяйка и мама очаровательных ребятишек, которая в свое время создала лого Bullfrog. Обрадованная нашим выбором, Эви носилась по офису, держа в руках свои дискетки с записью логотипа в разных графических форматах. И что получилось в итоге? Эвины дискеты с немалой скоростью стали циркулировать со стола на стол, поскольку мы озаботились всякого рода бланками и конвертами с эмблемой Lionhead, а также ологотипленными скринсейверами. Увы нам, злополучные флоппи оказались переносчиками чумы!

Все буквально замерли, когда гудок "общей тревоги" из Star Trek проревел из компьютерных колонок Марка Уэбли. "Черт! Да это же вирус!" – "Какой?" – "Что он делает?" Лично я был в ужасе, потому что ни разу в жизни не подхватывал никаких вирусов. Исчезнет ли 8-недельная работа в один миг, когда вирус молниеносно распространится по локальной сети, стирая все, что встретится ему на пути по нашим винчестерам? Народ сгрудился вокруг компьютера Марка. К счастью, на его машине был предусмотрительно установлен ThunderBYTE Anti Virus, который-то и поймал, а потом уничтожил (!) вирус. Тим скачал shareware-версию TBAV из Интернета и установил ее на все офисные компьютеры, которые тут же были очищены. Судя по всему, никакого ущерба мы не понесли.

Чуть не забыл сказать, что в том же самом месяце к нам прибыли два новичка. Оба – бывшие члены команды, работавшей в свое время над Dungeon Keeper. Ребята покинули Bullfrog и путешествовали

все лето. Джонти Барнс (Jonty Barnes) — энергичный работяга, которого назначили отвечать за программирование искусственного интеллекта нашей игры. Кроме того, он оказался фанатом футбольной команды Tottenham Hotspurs и серьезно нас огорчил, выиграв соревнования по Fantasy Football в первую же неделю работы (заработав на этом ни много ни мало 14 фунтов), да и в последующие несколько недель удача также улыбалась ему.

Плюс ко всему Джонти заслужил себе репутацию Lionhead'ского Донжуана. Он то и дело рассказывал нам о бесконечной череде юных девиц, записывающихся в очередь, чтобы переночевать в его квартире. Мы слушали и дразнили парня, хотя в тайне завидовали ему черной завистью.

Помнится был такой случай. Как-то в понедельник я просматривал результаты наших соревнований по Fantasy Football. Джонти влетел в офис в 10 утра и казался весьма довольным собой.

— Что, выходные прошли по первому разряду? — спросил я.

— Угу, — ухмыльнулся Джонти. — Переспал.

— Очень интересно, — кивнул я. — Но я имел в виду, хорошо ли прошли выходные для твоей команды по Fantasy Football? Галлахер забил для меня три гола в субботу.

— Ой! — проблеял в ответ Джонти. — У-у, даже и не знаю, я не особо обращал внимание на футбол в эти выходные...

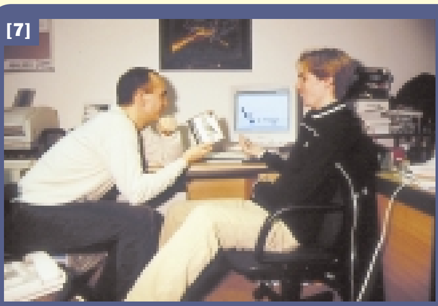
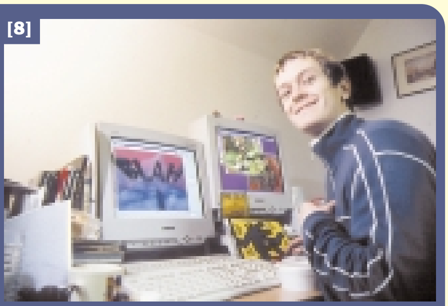
У одной из бывших девиц Джонти была шикарная подруга, которая работала медсестрой. Джонти жаждал, чтобы она назначила ему персональные процедуры, разумеется, отнюдь не медицинского характера, и это переросло в дипломатический кошмар. Джонти видел эту медсестру только один раз и понятия не имел, как с ней связаться, кроме как через свою бывшую подружку. И вот появился, можно сказать, последний шанс. Девушка Джонти через неделю переезжала в Эдинбург, и он боялся, что навсегда потеряет возможность заполучить телефон желанной медсестры. В один из дней (это была среда) Джонти был приглашен к бывшей девушке домой. Медсестричка тоже собиралась быть там. Но среда — вечер футбола. И если он не пойдет на футбол, то потеряет свое место в команде.

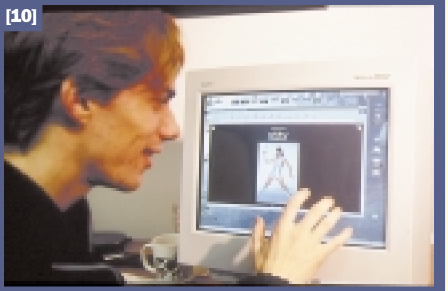
"Ну так как, Джонти, — дразнил его Марк. — Что выбираешь? Футбольчик или девочек?.."

Одним из первых заданий Джонти в Lionhead стала разработка программы навигации, которая вычисляла бы кратчайший путь из точки А в точку В на стенах лабиринта. Закончив программирование, Джонти тут же поспорил с Питером: если программа будет глючить, то он купит Питеру Final Fantasy VII, но если она выдержит тест, то уже Питер должен будет заплатить за копию для Джонти. Питер проиграл.

Второй новичок — Марк Хили (Mark Healey), наш местный радикал. Независимо от времени суток, Марк всегда выглядит так, будто он только что выскочил из постели. Двухцветный причесон, кеды, футболки, кольца в носу, все как доктор прописал... Он часто ездит на выходные в Амстердам. Не знаю, зачем. Парень подрабатывает в какой-то рок-группе гитаристом/барабанщиком, потому проследить, сколько времени он проводит в офисе, занятие безнадежное. С другой стороны, он великолепный компьютерный художник. 95% графики для Dangeon Keeper вышло из под могучей мышки Марка.

...Заглядывая через плечо Марка, я вижу холмистый ландшафт в различных оттенках бирюзового цвета. Он нажимает на кнопку, слово "BLAH" красного цвета появляется из-за холма и возносится в небо. Второе нажатие, и начинает идти снег. Чем он занимается? Марк рассказывает мне, что учится пользо-

[7]

[8]

[9]

[10]


[7] Джонти: Кто бы говорил про глюки, Питер! Отдавай сюда FFVII! **[8]** Марк Хили, узкий специалист по производству BLAH. **[9]** Марк Уэбли: Вирус! Доктор Молиньё, я буду жить? **[10]** Джонти: Лизочка, Хёрличка, какие у тебя славные ножки, какая у тебя славная...

Fantasy Football

Fantasy Football — это игрулька, основанная на развлечениях, устраиваемых американцами в своих закусочных во время проведения спортивных соревнований. Она пользовалась сумасшедшим успехом в Великобритании. До 350 тысяч человек одновременно резались в FF на основе спортивных таблиц, публикуемых в газете Daily Telegraph. Тысячи других сумасшедших (к их числу относимся и мы, сотрудники Lionhead), играли между собой, в своих лигах, используя те же еженедельные таблицы из Daily Telegraph.

Народ собирается вместе и поочередно выбирает игроков (из настоящей профессиональной футбольной лиги), чтобы создать свои собственные команды из суперзвезд. Каждая команда должна состоять из: голкипера, двух крайних и двух центральных защитников, четырех полузащитников и пары форвардов. В команде также могут быть 4 или 5 запасных. Во время каждой (реальной) игры в лиге, в которой данные футболисты участвуют, они зарабатывают очки согласно следующей системе: 3 очка за забитый самолично гол, 2 очка за гол с их подачи, 3 очка получают голкиперы, крайние и центральные защитники, если они сумели предотвратить гол противника. При этом те же игроки ТЕРЯЮТ одно очко за второй и каждый последующий гол, который был забит в ворота их команды.

Daily Telegraph публикует сводные таблицы для играющих в Fantasy Football каждую среду. В остальные дни все занимаются перестановкой и перегруппировкой сил, и эти перестановки становятся темой переговоров между менеджерами команд. Ну а в среду идет подсчет общего количества очков, набранных каждой командой за неделю. Бог мой, какие же смачные проклятия (возгласы одобрения) сыплются в адрес игроков после объявления результатов и сбора ставок.

ваться 3D Studio Max. Поскольку эта программа стоит больше 2500 фунтов, я предполагаю что то, чем занимается Марк, действительно является чем-то умопомрачительным. Марк всегда занят чем-то альтернативным. То, что нам может казаться "чушью собачьей", в глазах Марка становится всего лишь иным взглядом на реальность. "В конце концов, – сердито настаивает он, – кто сказал, что ваша реальность правильная? Это просто одна из бесконечного числа возможных реальностей..."

Недавно он показал нам один маленький, но очень любопытный трюк. Он попросил меня подержать яблоко в одной руке, одновременно с силой прижимая другую мою руку к своему поднятому вверх предплечью. Примерно через 30 секунд он заменил яблоко в моей руке на сигарету. Когда я попытался вновь нажать на его предплечье, силы ушли из моей руки. Простой пример усталости мышц? Марк привел абсолютно другое убедительное объяснение.

"Твое тело, значит, воспринимает сигарету как яд. Это делает тебя слабым." Кофе брызнул изо рта Тима, залив всю его клавиатуру. Все повернулись в сторону Марка и закричали в унисон: "Чушь!".

"Это правда, – настаивал Марк. – И я жалею вас, недоделков. Вы ничего не знаете. Вам всем промыли мозги. Вы, это самое, не можете раскрыть свое сознание для чего-то нового..."

Разговор перепархивал с темы на тему все то утро:

Марк У.: "Эй, Демис, почему ты назвал свою команду по Fantasy Football "Супермерзавцы"?"

Демис: "Ну... это чертовски хорошая команда. Они же все суперзвезды."

Тим: "Почему же тогда у тебя такие плохие результаты?"

Демис: "Потому что они все чертовы мерзавцы. Они просто супер, но они мерзавцы, они супермерзавцы."

Питер: "Ну, кто-нибудь еще заметил? Не правда ли, у Монти теперь самая отвратительная в мире задница?" (В прошлом году бедному Монти, пуделю, принадлежащему женщине, убирающейся в доме Питера, сделали операцию по поводу выпадения заднего прохода.)

Джонти: "Можем мы, наконец, обсудить ситуацию с точками с запятой?"

Последняя фраза, связанная с какими-то кодами и программированием, напрочь выбила меня из этой интереснейшей беседы. Все вокруг еще около получаса неразборчиво мямлили о том, когда и где надо использовать скобки, о расположении общедоступных типов объектов, о том, кто пришел на работу последним...

Но теперь пришло время и мне по-настоящему заняться делом.

Что нравится Lionhead...

Японский вебсайт LOG-iN Japan попросил нас назвать наши любимые игры, компакт-диски и девушек из Spice Girls.

Я разослал этот вопрос всем, кто в тот момент находился в офисе. Вот ответы:

- Имя
- В какую игру вы играете в настоящий момент?
- Какой компакт-диск вы в настоящий момент слушаете (группа/название диска)
- Любимая девушка из Spice Girls

Имя	Игра	Компакт-диск	Spice Girl
Питер Молиньё	Golden Eye (N64)	Terra Ferma/ Turtle Crossing	Scary Spice
Марк Уэбли	Turok (N64)	Terry Hall/ Laugh	Scary Spice
Тим Ранс	Diddy Kong Racing (N64)	Trainspotting Soundtrack	Posh Spice
Марк Хили	Carrom (настольная игра, в которой надо закидывать фишки в лунки)	Sizzla/ Praise Ye Jah	Scary Spice
Стив Джексон	Starcraft (PC)	Massive Attack/ Mezzanine	Posh Spice
Джонти Барнс	Diddy Kong Racing (N64)	The Charlatans/ Melting Pot	Scary Spice
Пол Неттлтон	Quake 2 (PC)	Propellerheads/ Desksanddrumsandrockandroll	Baby Spice

Черно-белая игра, или Тайное наконец-то становится явным

У нас есть традиция. Каждую пятницу вечером все сотрудники Lionhead должны оправдать свое собственное существование. Это подразумевает, что каждый должен наглядно показать то, чем он занимался в течение недели. Если вы работали необыкновенно хорошо, то вам полагаются аплодисменты и вежливый поклон от всего Lionhead. Пока еще никому не посчастливилось удостоиться такой чести.

Программисты гордо прокручивают экраны невразумительного кода C++. Те, кто не может показать никакого кода, полагаются исключительно на родной язык, чтобы проделанная ими работа звучала впечатляюще хотя бы на слух. Все замирают, когда наступает очередь художника Марка Хили. Он хвастается великолепной графикой, созданной в 3D Studio Max. "Здорово!" "Это нечто!" "Как ты, черт побери, сделал такое?!" Марк хитро усмехается. Большинство из его 3D-картинок, скорее всего, содраны из графических библиотек с дисков. Никто из нас не смог бы придумать ничего более мудрого.

После чего вечер заполняется играми. Разумеется, у всех на уме только очки, что учитываются в Олимпийских играх Lionhead. Мы занимаем свои места вокруг игрового стола Питера. Стол этот необычный, был изготовлен по спецзаказу. В данный момент нашей любимой игрой является довольно простая, но в то же время превосходная карточная игра Bourre – рекомендуется только для азартных игроков!

Питер – текущий лидер таблицы Олимпийских игр Lionhead, в основном благодаря тому, что включил Денниса Бергкампа в свою команду по Fantasy Football. Когда мы впервые набирали наши команды, то все, что Питер знал о футболе, могло уместиться на обороте почтовой марки, и еще там осталось бы место для Библии. Однако Питер водил знакомство с редактором одного футбольного журнала, который и послал ему список ключевых игроков. Демис, считающий себя чем-то вроде эксперта, смог быстро оспорить знания Питера о футболе.

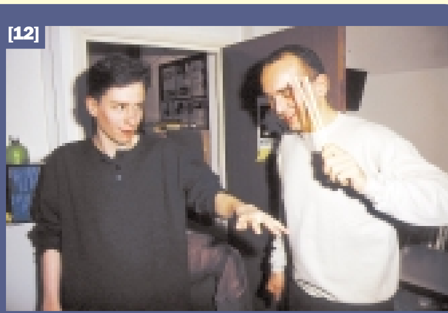
Демис: "Питер, ты совершенно ничего не понимаешь в футболе."

Питер: "Я знаю о футболе МНОГОЕ."

Демис: "Хорошо. Назови имя какого-нибудь футболиста. Любого."

Питер: "Ну... Есть этот... Шир... Черт, как же его зовут? ШирАК!"

[11]

[12]


[13]

[11] Питер: Это будет така-а-ая игра! **[12]** Программа Пола все-таки сглючила. Было больно. **[13]** Любимый карточный трюк Питера: козырный-туз-из-за-шиворота.

Демис: "Нет, Питер. Ширак – президент Франции. Ты, наверное, имеешь в виду Алана Ширера, капитана сборной Англии."

В тот самый вечер была очередь дрожать коленкам у последнего из наших новичков. Пол Неттлтон (Paul Nettleton), которого мы взяли в качестве программиста-стажера, тихий 21-летний выпускник университета в Восточной Англии. Выходец из Лидса, Пол обладает сильным йоркширским акцентом, и мы постоянно дразним его. Пол говорит не "Yes", а "Aye", не "No", а "Gnaw", не "something smart", а "summut smaaaht". Когда он пришел к нам, он был помолвлен с американкой. Джонти убежден, что Пола заставили совершить помолвку, и не устает напоминать ему о том, сколько браков рушится в наши дни.

Первым проектом Пола была The Birthday Game – программа, которая вычисляла правильный день недели. Вы просто вводите любую дату, и программа должна выдать правильный день недели. Поначалу я думал, что это простая задача. Заставить компьютер отсчитывать дни вперед или назад – что может быть проще?! Но, конечно, все оказалось куда заковыристей. Необходимо учитывать високосные годы и дополнительный день, который прибавляется всякий раз, если столетие делилось без остатка на 400. У Пола была неделя, чтобы написать подобную программу. Сегодня, в наш традиционный пятничный вечер, его программа подвергнется испытаниям. Полу уже рассказали, что и как будет происходить: его руку будут держать ладонью вниз, Питер же будет держать китайские палочки для еды над его рукой и вводить дату. Если программа Пола три раза подряд ответит правильно, то он проходит тест. Если будет хоть одна ошибка, то он получит удар палочками.

Подобное испытание только кажется пустяком, однако не столь важно, справится программа с задачей или нет, сколь то, каким именно образом она будет справляться с поставленной задачей. Вычисления могут быть сделаны различными путями, причем некоторые из них более эффективны, чем другие. Однако все смотрят на то, каким путем программист добивается цели и как он представляет на публике окончательную версию программы. Это говорит о его творческих способностях гораздо больше, чем любое интервью. Некоторые выбирают вполне функциональный подход: напишите дату, нажмите "Ввод", появится день недели. Некоторые идут более вычурными путями: на экране может появиться бурлящий водоворот времени в момент, когда программа что-то там "думает". Ответ появляется в виде роскошной мультимедийной презентации, с грохотом взрывающихся ракет и громом аплодисментов. Смысл такого упражнения "не в том, что вы делаете, а в том, как вы это делаете".

Но сегодня Пол будет прощен. Сегодня особенный день. Весь офис гудит от волнения. На протяжении нескольких недель команда Lionhead создавала основные программные инструменты и библиотеки – фундамент и кирпичики, которые понадобятся для будущей игры. Но пока никто не знает, что это будет за игра. Питер обещал рассказать все именно сегодня...

Мы спускаемся вниз и занимаем свои места за игровым столом. Питер закрепляет лист ватмана на стеклянных дверях веранды, чтобы создать этакую временную доску. Некоторые из нас, как прилежные ученики, принесли блокноты и ручки, чтобы делать записи. Марк Уэбли, этот патентованный фанат кока-колы, мчится на кухню, чтобы принести напитки. Листки с распечатками пускаются по кругу. И начинается шоу.

Bourre

Любимая карточная игра Lionhead — это разновидность виста.

1. Каждый платит установленную ставку (у нас это 10 пенсов) и получает 5 карт.

2. Во время раздачи карт сдающий выбирает одну из карт игрока, сидящего по его левую руку, и переворачивает ее лицом вверх. Эта карта устанавливает козырь на кон. Однако если выпадает двойка или тройка, то это будет бескозырный кон.

3. Начиная с игрока по левую руку от сдающего, каждый по очереди сообщает, хочет ли он выйти из данного кона или продолжить. Покидающие игру бросают свои карты на стол и ждут следующего хода.

4. Продолжающие играть могут сменить любое количество своих карт на новые из колоды. Но как только у вас появляются новые карты, вы не можете их снова поменять.

5. Начиная с игрока, сидящего по левую руку от сдающего, кон играется по обычным правилам виста: вы должны отвечать в масть, если, конечно, можете (в противном случае вы имеете право использовать козырь или сбросить карты), старшие карты выигрывают взятку, выигравший взятку начинает следующий ход.

6. Тот, кто выиграет большее число взяток, выигрывает все деньги на кону. Но если два человека выигрывают по две взятки каждый или пятеро выигрывают по одной (то есть нет выигравшего "вчистую"), то получается разделенный кон. При этом никто не объявляется победителем, и все деньги из этого кона переходят на следующий кон.

7. Затем следует самая азартная часть. Если вы не отбили ни одной взятки, то должны поставить на кон столько денег, сколько уже стоит на кону. Если кто-то только что выиграл вчистую, то следующий кон начинается с того же количества денег, что было в предыдущем (и только потом все платят свои ставки). Если же кон был разделен, то тогда сумма денег на кону удваивается. Очевидно, что те, кто вылетают на третьем кону и далее, не в состоянии выложить сумму, равную стоящей на кону.

Это последнее правило как раз и придает Bourre привлекательность. Пара неудачных конов — и сумма денег на кону мгновенно возрастает.

Наслаждайтесь. Но соблюдайте осторожность...

“Я знаю, что всем вам не терпелось выяснить, что это будет за игра, – начинает Питер. – Но я хотел быть абсолютно уверенным в том, что все мы к этому готовы. Не забывайте, в ближайшее время мы начнем работу над проектом, на который пожертвуем два года нашей жизни. Если бы я рассказал вам об игре несколько недель назад – до того, как рабочие инструменты и библиотеки были готовы, – то мы едва ли начали бы работать над самой игрой с таким энтузиазмом. Но теперь мы готовы.”

Затем следует длинная пауза. Питер любит разыгрывать драмы.

“Название игры, – продолжает он, – Black & White. И она, черт возьми, будет самой лучшей компьютерной игрой, которую вы когда-либо видели...”

Шпион в офисе, или Этот халявщик Молиньё

В течение первых шести месяцев работа Lionhead велась в офисе, располагавшемся прямо в доме Питера Молиньё. Над командой из восьми человек, теснившихся на 14 кв. метрах, витала особая, можно сказать, интимная, атмосфера. Но скоро все это должно было закончиться. Мы отчаянно нуждались в оккупации новых территорий.

В итоге мы подписали бумаги на аренду офиса неподалеку – в Research Park в Гилдфорде, в том самом месте, где много лет подряд обитал Bullfrog перед переездом в Mana House. Новый офис обещал быть уникальным – со специальными изогнутыми стенами, с иллюминаторами в форме уха и дверными ручками а-ля миниатюрные Space Invaders. Цветовая гамма офиса... естественно, черно-белая!

Без сомнения, мы надеялись заиметь большие столы и просторные рабочие кабинеты. Но мы также знали, что спустя всего ничего будем с любовью вспоминать наши славные дни в особняке Молиньё. Однажды, имея в виду именно это обстоятельство, я решил записывать беседы, которые велись в Lionhead, – для потомства. Ничего не говоря остальным, я оставил свой портативный диктофон в комнате. Не пугайтесь, ниже следует отредактированная запись разговоров, которые велись в тот вечер.

В момент, когда началась запись, Джонти Барнс пытался устранить ошибки в своем коде. Он громко проклинал C++.

“Джонти, Джонти, знаешь что говорят в таких случаях? – криво улыбнулся ему Тим Ранс. – У плохого мастера всегда инструмент виноват.”

Демис Хассабис, наш юный Эйнштейн, так отреагировал на сие мудрое высказывание:

“У плохого мастера всегда инструмент виноват... Хммм. Я жду не дождусь того момента, когда инструменты сами начнут ругать плохого мастера. Могу себе представить: вводишь какой-нибудь кривой код, компьютер тестирует его и выдает: “ВЫ, ДОЛЖНО БЫТЬ, ШУТИТЕ, СЭР. КАКУЮ КУЧУ ДЕРЬМА ВЫ МНЕ ИЗВОЛИЛИ ПРЕДЛОЖИТЬ, ОДНАКО! НЕУЖЕЛИ ВЫ НА САМОМ ДЕЛЕ ПОЛАГАЕТЕ, ЧТО Я ЗАПУЩУ ЭТО ДЕРЬМО?” – Да! Вот это будет просто блестяще!”

“Когда я был студентом, – начал свою партию Марк Уэбли, – то однажды летом устроился работать на фабрике. У нас был один парень, у которого постоянно были проблемы из-за того, что он поздно приезжал на работу. Всякий раз он рассказывал нам, что никак не мог проснуться, потому что подружка не давала ему спать до 4 утра, занимаясь с ним любовью. Вот это действительно был плохой мастер – его всегда подводил его инструмент.”

Мы застонали от смеха.

Зазвонил телефон: продюсер программы “The Money Programme” (Би-би-си) вдруг захотел взять интервью у Питера. Недавние опросы показали, что 40% компьютерных игр имеют определенную связь с Британией – либо просто делались у нас, либо их выпуском занимался бывший соотечественник, и т.п. Продюсер хотел узнать на сей счет мнение Питера, отчего это британцы столь искусны в разработке игр.

Питер приписывал эти заслуги главным образом сэру Клайву Синклеру, который выпустил на рынок первый массовый домашний компьютер – тот самый Sinclair Spectrum. Будучи подростками, многие из сегодняшних разработчиков программировали свои первые игры именно на “Спектрумах”. Кроме того, дотошный продюсер пытался организовать встречу между Питером и сэром Клайвом. Он интересовался, не мог бы Питер приехать в Лондон к 9 утра в среду на станцию King’s Cross. Питер был в ужасе. Он определенно не “жаворонок”. В утренний час пик до King’s Cross от его дома пришлось бы добираться по крайней мере два часа. Но он согласился. И сказал нам, как только положил трубку: “Вы знаете, однажды я жил в гостинице в одной комнате с женой сэра Клайва. – Тут Питер зажег сигарету и вышел на балкон. – Вообще-то она тогда была только его девушкой – они ведь так никогда и не поженились. Но я могу вам рассказать все про сэра Клайва. Да, да, пожалуйста.”

“Ну давай, валяй, расскажи нам, – сказал скабрезно улыбающийся Марк Уэбли. – Расскажи-ка нам... вот о чем. Хммм. Какой длины его инструмент?”

“Ага! – просиял Питер. – Я-то это знаю, а вот вам это еще только предстоит узнать. Некоторые вещи должны, знаете ли, остаться конфиденциальными.”

“Да ладно тебе! Продолжай. – Марк пробовал убедить его. – Нам ты можешь рассказать все.”

“Ну... Скажем так... Подразумевается скорее 1 Кбайт, чем 16 Кбайт.”

Демис глубоко задумался. В итоге он смачно выругался и откинулся на стуле:

“Ну, в общем так, кто мне скажет, как это правильно по-английски называется, ну, совершенство или убожество? Ну, если я расположу людей, всяких там разных, хороших ли, плохих ли, на шкале от 1 до 10, как это лучше назвать по-английски? Я назвал это Совершенством. Но это не совсем так. Должно же быть слово получше.”

“Как насчет слова “баланс”?” – предложил Тим.

“Ну нет, это тоже не совсем то.”

Программист-стажер Пол Неттлтон нетерпеливо буркнул: “Природа?”.

[14]

[15]

[14] Стив: Здесь будет офис заложен! [15] ...Телефон на подставке из книг позапрошлого века — мы еще долго будем вспоминать атмосферу особняка Молиньё.

"Строй?" — предложил я.

Наш художник-хиппарь Марк Хили предложил: "Карма?"

Демис вдавил себя еще глубже в стул: "Да, хорошо. Но это тоже не совсем то, что нужно. Да и Питер никогда бы не смог правильно написать по-английски слово "карма", ведь в нем есть буква "к"..."

(Замечу в скобках, что Питер известен тем, что у него всегда возникают проблемы с правописанием.)

"Я думаю, — продолжал Демис, — что слово "строй" вроде как и правильное, но мы не можем его использовать. Ну вот, есть же хорошие люди в играх, а есть форменные ублюдки. Так вот, как все это можно назвать?"

У Марка Уэбли было наготове решение: "Как насчет слова "ублюдочность"?"

Демис громко захихикал: "Да! Могу себе живенько так представить! Значит, для каждого героя в игре AI должен будет просчитать "коэффициент ублюдочности"..."

"Эй Демис, а ну-ка получи..." — Марк Хили изобразил нечто из карате, направленное в сторону юного гения.

В свое время Марк брал уроки кунг-фу. Но теперь это было ему ни к чему, поскольку недавно он перенес операцию на позвоночнике. Каждый час парень был вынужден вставать из-за стола и ходить по офису, чтобы унять боли в пояснице. Мы уже успели привыкнуть к тому, что Марк периодически, по нескольку раз в день вскакивал со своего места и начинал сомнамбулически бродить по комнатам, попутно избивая воображаемого противника.

На этот вызов Демис ответил тем, что вскочил на ноги, и они стали потешно мутузить друг друга. Марк, будучи выше ростом, два раза достал Демиса. Но Демис, который не выносит проигрышей, бился более агрессивно. Короче, они буквально утоптали наш крошечный офис, сбив при этом с ножек все стулья.

"Эй!!! — завопил я. — Достаточно! Господи! Прежде, когда программистам нужно было расслабиться, они подбрасывали в воздух теннисные мячики. А что теперь? Эти вьюноши просто выбивают кишки друг из друга. А что если немного пожонглировать?"

"О да! — просиял запыхавшийся Марк. — Верно! Я помню, как это делается, я когда-то учился жонглировать. Спорим, я до сих пор умею это делать?"

С этими словами он схватил со своего стола апельсин, пузырек с таблетками и бумажник и около минуты безупречно ими жонглировал. Я был поражен этим зрелищем.

Демис не мог отстать от Марка ни в чем, даже несмотря на то что он никогда в жизни не жонглировал. Он схватил коробочку леденцов, мобильный телефон и пустую пачку из-под сигарет. Он был безнадежен. Все три предмета мгновенно упали на пол.

"Ни хрена себе, — ворчал он, отпихивая их от себя. — Это ж чертовски трудно. Давай лучше еще разок поборемся."

К счастью, вмешался Марк Уэбли, чтобы сменить тему:

"Эй, я только что получил e-mail из Six Degrees. Кто-нибудь знает, что такое Six Degrees?"

"Это вебсайт, — объяснил Джонти. — Какая-то огромная база данных чего-то..."

"В теории, — начал Тим уверенным тоном. — Каждый может проследить связь через людей, которых он знает, до любого человека в мире. Если расположить на схеме всех, кого знаете вы, затем всех, кого знают они, потом всех, кого те, в свою очередь, знают... Теоретически, можно установить связь каждого с любым человеком на Земле через максимум шестерых людей."

"Что? Выходит, я знаком с королевой?" — в вопросе Пола сквозило недоверие.

Меня эти доводы также не убедили: "И я таким вот образом смогу проследить связь до какого-нибудь уличного попрошайки в Индии?"

"Ну, это всего лишь в теории", — сказал Тим.

"Все это чушь собачья, не иначе, — насмешливо заметил Демис. — Дело, скорее всего, в какой-то простой математической закавыке, точно. Сколько там, говорят, на свете людей? 6 миллиардов человек, значит, на Земле. Допустим, каждый из них знает, например, 100 человек. Так что если одна цепочка дает 100 связей, то две — это уже 100 связей в квадрате. Значит, 6 таких цепочек дадут 6 миллиардов. Что-то вроде того."

"Нет, Демис, — сказал Тим саркастически. — Это абсолютная правда. Но если ты в это не веришь, есть только один способ все выяснить. Зарегистрируйся. http://www.sixdegrees.com."

Художник Марк Хили, чьи спонтанные мысли зачастую оказываются на удивление сырыми, спокойно слушал все это.

"Эй! Я знаю, что сделаю, — сказал он. — Я создам вебсайт, на котором каждый сможет перечислить тех, с кем он или она... ну, вы понимаете, делал или делала это. Затем, когда вы заведете себе новую подружку, вы сможете найти ее в списке и посмотреть, с кем она бывала до вас. Можно будет даже рейтинги какие-нибудь организовать..."

К счастью, в этот момент в диктофоне кончилась пленка.

(Продолжение следует.)

Перевод с английского Михаила Новикова и Марии Горбатовой.

Мысли Джонти

Джонти Барнс, один из программистов Lionhead, долгое время работал вместе с Питером Молиньё. Он поделился со мной некоторыми своими впечатлениями.

Вопрос: Как тебе работалось вместе с Питером Молиньё?

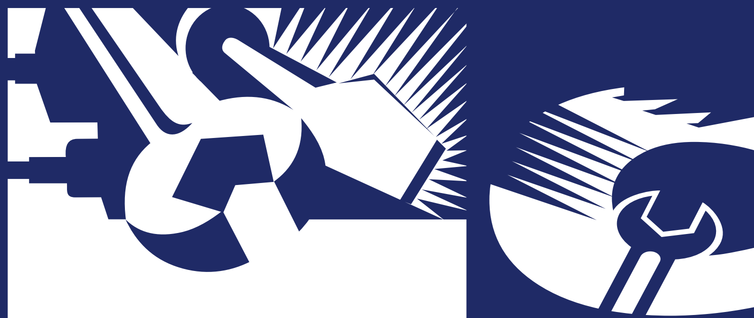
Ответ: Питер подтверждает свою творческую репутацию. И это отвратительное зрелище. Он знает, в каком направлении развивается текущий проект, но тем не менее он, похоже, постоянно отвлекается на всякие посторонние вещи. Ни для кого не секрет, что он постоянно нарушает рабочую тишину офиса примерно такими словами: "У меня есть чертовски превосходная идея для новой игры". Затем, когда все замирают в тревожном ожидании, он, усмехаясь во весь рот, выходит покурить. А когда возвращается, то неизменно отказывается раскрыть идею, которая только что пришла ему в голову.

Работать с Питером действительно приятно. Я постоянно засиживаюсь в офисе до рассвета, днями и ночами напролет занимаясь программированием или играми. Питер свято верит в то, что лучшие свои вещи он создал в предрассветные часы. Потому его часто можно застать на работе рано утром.

В многопользовательских играх Питер, наверное, самый стойкий боец из всех ныне живущих. Тем слаще вкус победы над ним. Однако всякий раз, когда Питер проигрывает, он начинает страдать потерей памяти. Но если у него что-то не ладится в Black & White, то это, однозначно, ошибка дизайнера или программиста, которая должна быть устранена немедленно!

Питер также известный халявщик и обманщик. Недавно во время соревнования между программистами и тестерами (играли, разумеется, в Dungeon Keeper) он был уличен в том, что пытался изменить программный код (хотя, должен признаться, я тоже замешан в подобных непростительных махинациях). На самом деле, мы обманывали программу в гораздо большей степени, чем наши противники могли предположить. Но все же мы с Питером были уничтожены после 6 часов игры. Питер, конечно, во всем обвинил меня, несмотря на то что его вынесли первым...

СВЕТЛОЕ 3D-ЗАВТРА



Каким он будет, 3D-ускоритель 2000 года?

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

НИКОЛАЯ РАДОВСКОГО

В “Личном д.” за май-99 ваш покорный слуга попытался коротко и, по возможности, иронично описать историю развития игровых 3D-акселераторов на PC. Вы только вдумайтесь: речь идет уже об ИСТОРИИ! Однако ж, с этим, думаю, не поспоришь, всего за два года, прошедших с момента признания “маленькой железной революции” на страницах .EXE, в индустрии произошли гигантские перемены.

Совсем недавно, в сентябре 1997 года, нам приходилось объяснять читателям, что есть 3D-ускоритель (а также – что он не есть, и что Matrox Millennium – совсем не он), кому он нужен и из номера в номер доказывать, что Voodoo Graphics не роскошь, а средство геймплея. За это время сменилось минимум два поколения ускорителей, а старик VG давно и прочно прописался на свалке истории.

Однако давайте задумаемся: насколько принципиальны произошедшие перемены? Так ли уж сильно изменилась архитектура 3D-акселераторов? Действительно, появились двухконвейерные чипы (TNT, Rage 128), мультитекстурирование (обожаю этот корявый термин!) стало нормой, а выпуск ускорителя, оснащенного менее чем шестнадцатью мегабайтами памяти, равносилен сегодня суициду. Но все эти нововведения служат всего лишь одной цели – увеличению скорости текстурирования (fillrate). Безусловно, этот параметр весьма важен. Рост fillrate дарит пользователям новые развлечения и разрешения, а разработчикам игр – дополнительные проходы рендеринга, позволяющие создавать эффектное освещение, туман, зеркальные поверхности и прочее, прочее, прочее...

Все это хорошо, но радикально увеличить количество треугольников в кадре свежайшие акселераторы не в силах. Головы персонажей на экране до сих пор смотрятся угловато, а уж их локти...

Кто виноват?

Казалось бы, полигональная пропускная способность (polygon throughput) ускорителей постоянно растет. Что же мешает разработчикам удвоить количество треугольников в сцене?

Ответ прост: мешает ЦП. Точнее, недостаточная производительность математического сопроцессора. Дело в том, что все современные 3D-акселераторы берут на себя лишь одну, самую последнюю стадию рендеринга – растеризацию. Начальные этапы (тесселяция, или разбиение объектов на треугольники, геометрические преобразования, вычисление освещенности треугольников и их проекция на плоскость наблюдения) как возлагались на центральный процессор два года назад, так выполняются им до сих пор. Фактически, центральный процессор передает 3D-ускорителю текстуру, координаты вершин треугольника и данные об освещенности каждой из них. Акселератору остается лишь преобразовать треугольник в набор точек. Поэтому полигональная пропускная способность сегодняшних 3D-ускорителей остается чисто ус-

ловной величиной. Какая разница, сколько треугольников может проглотить акселератор, если ни один процессор не способен столько сосчитать?

Безусловно, развитие ЦП тоже не стояло на месте. Появились 3Dnow! и SSE – новые наборы SIMD-инструкций с плавающей точкой, позволяющие ускорить геометрические вычисления. Однако радикально увеличить скорость обсчета треугольников они пока не в состоянии.

Что делать?

Логичный выход из сложившийся ситуации – перераспределение нагрузки между ЦП и 3D-ускорителем. Иными словами, необходимо "просто" передать 3D-акселератору часть обременяющих ЦП функций. Самыми ресурсоемкими вычислениями являются расчеты трансформации и освещенности (сокращенно T&L). Остановимся на каждом из них подробнее.

Трансформация – операция по переводу вектора в другую систему координат. Как правило, игры проводят все вычисления в некоторой собственной (называемой также мировой) системе координат. Трансформация состоит из двух этапов. Сначала координаты вершин треугольников переводятся из мировой системы в систему координат камеры. Затем они проецируются в двумерную систему координат экрана. Фактически, каждый из этих этапов заключается в умножении вектора на матрицу.

Цель расчета освещенности – определение цвета каждой вершины. На самом деле, эта операция более ресурсоемка, чем трансформация. Дополнительные источники света увеличивают объем вычислений для каждой вершины. Поэтому большинство современных игр используют в сцене не более двух источников света, заменяя остальные картами освещенности (lightmaps) и другими текстурными трюками.

По слухам, в следующие поколения чипов 3dfx (кодовое имя Napalm) и nVidia (NV10) будет включены аппаратные акселераторы трансформации и освещенности (геометрические сопроцессоры). Казалось бы, нам осталось лишь дождаться новых ускорителей и наслаждаться "фотореалистичной 3D-графикой". Однако не все так просто...

Немного дегтя

Прежде всего: геометрические сопроцессоры нуждаются в поддержке разработчиков игр. Вспомним, сколько многообещающих технологий давно реализованы в аппаратуре, но толком не задействованы до сих пор: AGP-текстурирование, большие (с разрешением более 256x256) текстуры, буферы шаблонов. Этот печальный список можно продолжать...

Выходящий в августе этого года DirectX 7.0 будет поддерживать аппаратные ускорители трансформации и освещения. Нужно лишь убедить разработчиков использовать функции геометрических расчетов заложенные в DirectX, а не свои собственные. Современные D3D-игры считают T&L самостоятельно, передавая API готовые для растеризации треугольники. Этот подход вредит всем. Например, совершенно бессмысленно затачивать D3D-драйверы видеоплат под расширенные наборы инструкций ЦП до тех пор, пока программы используют оптимизированный код. Таким образом, все современные D3D-игры не приобретут от применения геометрических ускорителей ничего. Справедливости ради стоит отметить, что OpenGL давно поддерживает аппаратные T&L- акселераторы, и игры для этого API, теоретически, смогут их (акселераторы) использовать уже сейчас.

Встроенные геометрические процессоры неизбежно увеличат цену 3D-чипов и, как следствие, ускорителей на их основе. Согласно циркулирующим в Интернете слухам, NV10 будет содержать около 15 миллионов транзисторов (для сравнения: в кристалле Pentium III их "всего" 9,5 миллионов). О цене плат, построенных на базе этого чуда, можно только догадываться...

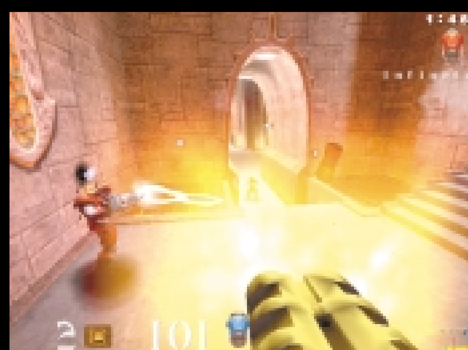
Может быть, другим путем?

Находясь под впечатлением тотального снижения цен на процессоры (особенно на Celeron), читатели довольно часто интересуются возможностью покупки двухпроцессорного (SMP) компьютера. Замечу, что Celeron, вообще говоря, не предназначен для подобных конфигураций и, вследствие уменьшенного кэша второго уровня, работает в SMP медленнее, чем Pentium II. Intel изначально предпринял меры для отключения поддержки SMP в "ЦП для бедных", но хакеры нашли методы обмана этой защиты. Шустрая фирма Abit даже анонсировала двухпроцессорную материнскую плату для Celeron (естественно, с оговоркой "Ничего не обещаем. Экспериментируйте сами. Мы, в случае чего, не виноваты"). Тем не менее, нет никаких гарантий работоспособности будущих версий этих ЦП в SMP.

Однако вернемся к нашим игрушкам. Действительно, установка второго процессора, теоретически, может ускорить любимый шутер, но только при соблюдении двух условий. Во-первых, мультипроцессорные конфигурации должна поддерживать ОС. Замечу, что ни Windows 95, ни Windows 98 этому требованию не отвечают (да, работать на двухпроцессорной плате они будут, но задействовать второй ЦП не сумеют). Пока Windows NT остается единственной знакомой с SMP системой Microsoft. Соответственно, до наступления Windows 2000 никакого эффекта от двух процессоров в Direct3D-играх можно не ожидать.

Во-вторых, о SMP должно знать само приложение. Первая игра, выигрывающая от мультипроцессорности хоть что-то, появилась совсем недавно. Это вторая тестовая версия Quake 3: Arena.

Итак, подведем итоги. Следующее поколение 3D-ускорителей будет жить с аппаратными геометрическими процессорами. К сожалению, пока не очень ясно, как быстро с этим хозяйством уживутся игры и их разработчики.



Quake 3: Arena Test 2. Первая игра, которая, как говорят, выигрывает от мультипроцессорности. Попробуйте проверить это.

ТИХАЯ МОЩЬ

• Николай Радовский •

Два номера назад мы планировали поставить жирную точку на теме тестирования приводов CD-ROM (см. .EXE #6'99, стр.105, "Последняя скорость"). Действительно, вопрос себя исчерпал. Большинство наших читателей вряд ли нуждаются в более производительном дисководе, нежели 40X max. Однако быстрым CD-ROM присущ серьезный недостаток: высокий уровень шума. На этот раз к нам попал дисковод, не только претендующий на рекордную производительность, но и не нарушающий тишины.

Читатели, изучившие 6-й выпуск журнала в его железной ипостаси, вероятно, вспомнят историю ускорения CD-ROM'ов. На всякий случай изложу ее краткий конспект.

Итак, первые (односкоростные) приводы CD-ROM вращали диск с переменной угловой скоростью, обеспечивая неизменную скорость движения дорожки над головкой (этот метод чтения диска называется CLV) и считывая за секунду 150 килобайт информации. Затем появились двухскоростные дисководы, вращавшие CD вдвое быстрее и читавшие 300 Кбайт в секунду. Так приводы CD-ROM набирали обороты вплоть до 12-скоростных. Вращать диск еще быстрее было проблематично (суть трудностей вскрыта в .EXE #6). Поэтому все драйвы, начиная с 16-скоростных, стали читать CD по принципу CAV (то есть вращая его с постоянной угловой скоростью, не зависящей от удаления головки от центра диска). Начало дорожки (ближайшие к центру диска треки) такие приводы читают с минимальной скоростью, а ее конец – с максимальной.

К примеру, самый быстрый из протестированных нами ранее приводов CD-ROM – ASUS CD-S500 – был драйвом 50X max, то есть читал диски с максимальной скоростью 7500 килобайт в секунду (в пятьдесят раз быстрее односкоростного привода CD-ROM). Причем эта производительность достижима только на внешних витках дорожки забитого под завязку CD. Начало диска CD-S500 читает "лишь" с 24-мя скоростями – более чем вдвое медленнее фигурирующей в названии цифры.

Итак, до недавнего времени производительность CD-приводов росла лишь за счет увеличения скорости вращения диска. Основные недостатки такого подхода – серьезный шум от быстрых дисководов (тот же CD-S500 в работе напоминал пылесос) и относительно невысокая скорость чтения начала диска. Рассмотренный ниже дисковод лишен этих минусов.

Kenwood UCR-411 52X TrueX	
Цена	$145
Тип привода	52X
Объем буфера данных	2048 Кбайт
Кнопка Play	Нет
Версия прошивки	121J

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★★☆
КАЧЕСТВО ЧТЕНИЯ ★
ШУМ ★★★★★
ИТОГ 4.0

Компания Zen Research, разработавшая технологию TrueX, решила проблему увеличения производительности CD-ROM изящно и до гениальности просто: вместо того чтобы раскручивать диск до первой космической скорости, предложено читать соседние треки параллельно. Схема работы TrueX-приводов приведена на рис.1. Пропущенный через дифракционную решетку лазерный луч делится на семь лучей, которые, проходя через систему линз, попадают на поверхность CD. Отраженные лучи возвращаются по тому же пути, отражаются от зеркала разделителя и достигают детектора, преобразующего их в электрические импульсы. Таким образом, за один оборот диска TrueX-привод считывает семь треков вместо одного.

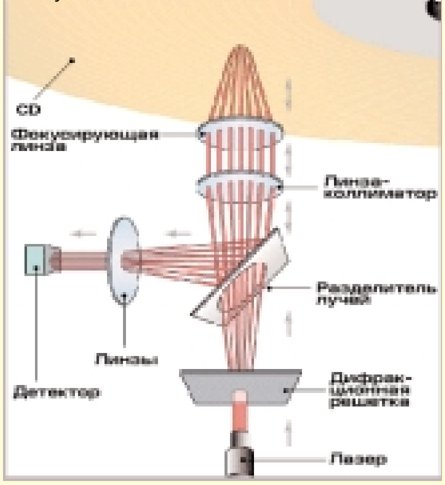
Сегодня к нам на препарирование попал TrueX-дисковод Kenwood UCR-411, поставляемый в Россию корпорацией Compaq.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ GAME.EXE

Внешне привод ничем не отличается от прочих накопителей CD-ROM с интерфейсом IDE. Установка UCR-411 также не принесла сюрпризов: Windows 98 распознала его как стандартный CD-ROM и не затребовала дополнительных драйверов.

В тестах последовательного чтения диска этот CD-ROM действительно был вне конкуренции, проглотив тестовый CD в 48,5X быстрее однолоскоростных приводов, причем ни в одной области диска скорость UCR-411 не падала ниже 45,3X. Для сравнения: предыдущий рекордсмен ASUS CD-S500 обрабатывал начало CD только на 24-х скоростях, а средняя скорость чтения диска не превышала 40X. А вот время доступа этого CD-ROM нас не порадовало: UCR-411 искал данные медленнее всех протестированных ранее приводов, отстав даже от 36-скоростного Creative Infra. Такая нерасторопность стала следствием двух факторов. Во-первых, для достижения высокой скорости чтения на всей поверхности диска привод Kenwood вращает CD с постоянной линейной скоростью (CLV). При перемещении головки диск приходится раскручивать или тормозить, тратя на это лишние миллисекунды. Во-вторых, UCR-411 вращает CD гораздо медленнее прочих высокоскоростных CD-ROM, что неизменно приводит к увеличению латентности. Похоже, что низкому результату CD-ROM WinMark 99 привод обязан именно значительному времени доступа.

Рисунок 1



Мы также решили сравнить UCR-411 и CD-S500 в реальных задачах, измерив время полной инсталляции с CD нескольких игр (Quake 2, Unreal, NFS:HS). Оба дисковода справились с установкой каждой игры менее чем за две с половиной минуты, а максимальный отрыв привода Kenwood составил всего 10 секунд.

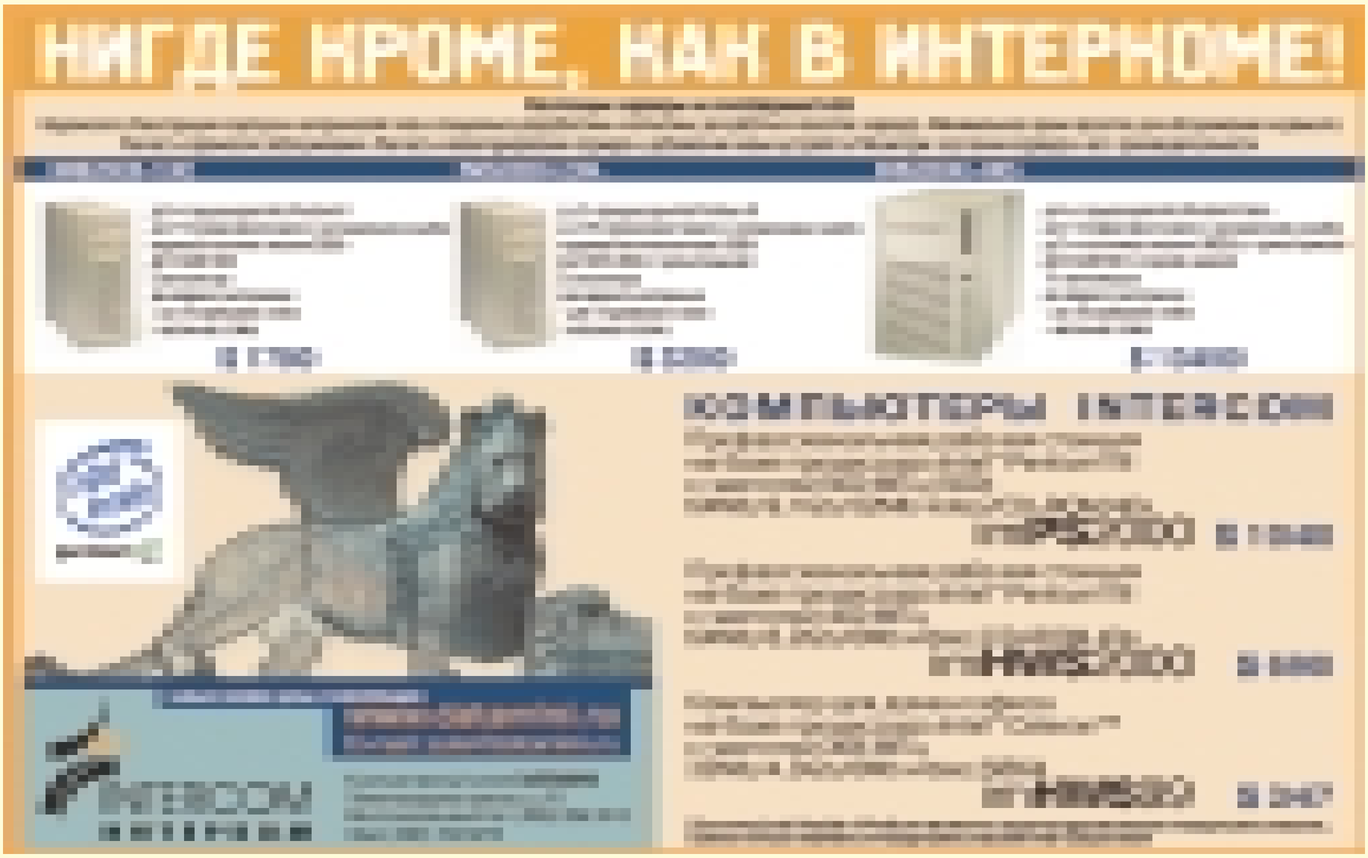
UCR-411 совместим с дисками CD-RW, однако делает это предельно медленно: тестовый перезаписываемый CD читался с постоянной четырехкратной скоростью (600 Кбайт/с).

Полная тишина в работе – весьма ощутимое достоинство UCR-411, выгодно отличающее его от прочих современных высокоскоростных CD-ROM. А вот качеством чтения потрепанных CD этот привод похвастаться, увы, не может: из пяти тестовых дисков безошибочно был прочитан лишь один.

Итак, подведем итоги. UCR-411 действительно бьет все рекорды последовательного чтения информации с CD, однако уступает современным приводам при поиске данных. Если вы готовы заплатить за бесшумный CD-ROM вдвое больше – Kenwood UCR-411 для вас.

Спасибо!

Редакция Game.EXE выражает благодарность российскому представительству Compaq (тел.: (095) 967-1700) за предоставленный на тестирование привод CD-ROM.

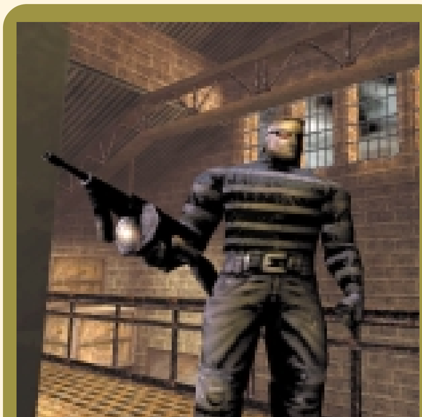


Crime Does Pay!

•Господин ПэЖэ•

ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ Kingpin: Life of Crime

Врут, что преступления не окупаются. Верно отмечено, что двадцать старушек — рупь. Если убить достаточно много мужчин, женщин и собак, рано или поздно обязательно окажется, что ты, весь в белом, случайно уничтожил главу крупного преступного синдиката. Так давайте же попробуем добиться этой благородной цели...



Начнем с чисто технических деталей. Большинству будет лениво честно проходить Kingpin: Life of Crime до конца, и для них я заготовил инструкцию по использованию чит-кодов (увы, простых путей в этой игре нет, но при желании всего можно добиться). А настоящие рецидивисты, слегка запутавшиеся в жизни, могут заглянуть чуть ниже, в солюшен.

Консоль

Увы, единственный путь для читерства – это использование "режима разработчика", традиционных, всегда действующих, кодов просто нет. Так что для начала надо либо добавить параметр командной строки "+developer 1", либо (удобнее) залезть в файл kingpin/main/autoexec.cfg и дописать в него строчку

set developer 1

После этого станет как минимум доступна консоль (все по той же клавише "~"). Для тех, у кого и после этого будут проблемы, можно попробовать добавить вызов консоли "вручную":

bind ~ "toggleconsole"

Разумеется, это все в том же autoexec.cfg. Увы, такое решение все еще не годится для реальной жизни, авторы что-то намудрили в Kingpin, и простая установка developer в 1 приводит к проблемам, даже если не использовать настоящие чит-коды. Не работают некоторые анимации, а заодно и некоторые кусочки скриптов, переносящие нас с уровня на уровень. Обидно до ужаса.

Как лечить? Очень просто: повесить включение режима разработчика на специальные кнопки, не использовать их в "опасных местах" и не сохранять игру со включенными читами. Добавляем все в тот же autoexec.cfg строчки

bind <кнопка1> "set developer 1"

bind <кнопка2> "set developer 0"

И, само собой, не забываем поменять в них кнопки на те, которые хочется использовать. Во время игры достаточно нажать <кнопку1>, потом включить нужные читы, пройти трудный участок и нажать <кнопку2>. И все будет хорошо.

Отлично, осталось узнать сами чит-коды. Вот они:

Чит-код	Описание
extracrispy	Все, кого видишь, загораются
immortal	Неуязвимость
gibtest	Порождает кучку мяса там, куда указывает прицел
give adrenaline	Полное здоровье, вся броня
give all	Полное здоровье, оружие и боеприпасы
give <предмет>	Дает предметы. Некоторые названия: battery, coil, watch, key
give ammo	Дает все боеприпасы
give armor	100% брони уровня 3
give bullets n	Дает n пуль, или 20, если n не указано
give 308cal n	Дает n пуль для тяжелого пулемета, или 30, если n не указано
give cash n	Дает n денег
give gas n	Дает n зарядов для огнемета, или 50, если n не указано
give grenades n	Дает n гранат, или 3, если n не указано
give health n	Дает n здоровья, или полное здоровье, если n не указано
give jet pack	Дает реактивный ранец
give mods	Дает модули к пистолету
give rockets n	Дает n ракет, или 5, если n не указано
give shells n	Дает n патронов к шотгану, или 10, если n не указано
give weapons	Дает все оружие
give <оружие>	Дает заданное оружие, из такого списка: crowbar, pistol, shotgun, tommygun, heavy machinegun, grenade launcher, bazooka, flamethrower
notarget	Враги тебя не замечают
togglecam	Включает вид от третьего лица
use jet pack	Сначала надо дать команду give jet pack, а уже потом летать обычными клавишами "прыжок" и "присесть"

Переход на другой уровень

map <кодовое имя> или gamemap <кодовое имя> (работают чуть по-разному, второй больше похож на "нормальный" заход на уровень)

Обычные уровни

Кодовое имя	Название
kpcut1	What's The Count (кино)
sr1	Skid Row
sewer	The Sewer
bar_sr	Jax's (бар)
sr2	The Super
sr3	Mean Streets
sr4	The Jesus
bike	Motorcycle (кино)
pv_h	Poisonville
bar_pv	Club Swank (бар)
pv_1	Louie's Errand
pv_b	Blanco Industries
pv_boss	Nikki Blanco
sy_h	Lizzie's Problem
bar_sy	Salty Dog (бар)
sy_1	Pier Pressure

Кодовое имя	Название
sy_2	Das Boot
steel1	Steel Town
bar_st	Boiler Room (бар)
steel2	Steel Mill
steel3	Steel Processing
steel4	Moker Shipping
kpcut3	Consequences (кино)
ty1	Derailed
ty2	Dark Passage
ty3	Trainyards
ty4	Depot
kpcut4	The Picnic
rc1	Radio City Station
rc2	Enter the Dragons
rc3	Streets of Fire
rc4	Skytram Station

bar_rc	Typhoon (бар)	rcboss2	Central Palace West
rc5	Central Towers	kpcut7	Money
rcboss1	Central Palace East	idiot	Idiot (конец игры)

Особые карты

pawn_sr, pawn_pv, pawn_sy, pawn_st, pawn_rc	Pawn-O-Matic'и (магазины)
kpdm1, kpdm2, kpdm3, kpdm4, kpdm5	Карты для дефматча
team_pv, team_rc, team_sr	Карты для командной игры

А вот и собственно прохождение. Как обычно, на самом высоком уровне сложности, Real. Очевидные вещи каждый раз повторять не буду, и так ясно, что деньги надо собирать с каждого трупа (присесть и нажать Activate), со всеми, кто встретится, по возможности надо разговаривать, чтобы получить подсказки "по-честному", и т.п.

Skid Row (карта sr1)

Разбиваем доски в заборе за спиной, собираем патроны. Пистолета, правда, пока нет, но рано или поздно пригодятся. Возвращаемся, проходим мимо жалкого попрошайки, торгующего ломиками (у нас, увы, пока ни гроша, гроши еще надо раздобыть). Сразу за ним – агрессивная парочка, занятая своими делами, но не возражающая и с нами разобраться. К счастью, оружия у них не густо, так что пришибить их не так сложно. Собираем с их трупов те самые гроши, закупаем ломик. Если есть желание – мужика с ломиком можно тут же пришибить и получить свой доллар назад.

На развилке идем направо, там обитают охранники склада. Как сообщает девушка по дороге, в момент особо громких криков болельщиков по радио охранники отвлекаются, и мимо них можно пробежать, причем не к первой, а второй двери (если заглянуть перед этим в магазин, там объяснят, что нам нужен Coil со склада "B").

Идем в дверь, забираемся по лестнице на платформу и находим за ящиком денежки. Проходим дальше, опять в дверь, вверх по лестнице (кстати, слева на полке – здоровье), приканчиваем охранника около сейфа и забираем фонарик и бутылку.

Разбиваем ящик и вентиляционную решетку за ним, лезем в дырку (правда, похоже на кадры из Half-Life?), разбиваем еще решетку, вылезаем и заходим в Storeroom A. Убиваем охранника, подтаскиваем ящик к одной из контейнерных куч и запрыгиваем на самый верх, к очередной вентиляционной решетке. Проползаем, вываливаемся на стеллаж, берем с него искомый Coil и прыгаем вниз, не забыв собрать патроны.

Возвращаемся, выходим, бежим мимо охранников и идем назад. Если отдать бутылку пьянчужке, он скажет комбинацию сейфа, так что лучше сделать это сразу, вернуться и забрать кучу денег. Потом разумно пойти в магазин, отдать Coil и получить пистолет. Деньги есть, пистолет есть – что еще надо? Можно нанять мужика на улице и вместе пойти ко входу в канализацию.

Sewers (карта sewer)

Идем направо, под табличку "1", справа будет дверь и много радостей, включая шотган (двигаем ящик и забираемся наверх). Возвращаемся и идем направо, по проходу с табличкой "South R14". Выходим наружу.

The Super (карта sr2)

Направо, до перекрестка перед баром. Если подойти формально, то надо зайти внутрь, выяснить, в чем дело, и вернуться, но мы сократим процесс. Убиваем всех, получаем часы Rolex. По маленькой лестнице заходим, берем подарки и с тоской смотрим на мотоцикл без аккумулятора.

Стиснув зубы, идем в бар, в туалете отдаем часики и получаем ключик. Кстати, give storeroomkey вполне работает. Выходим и идем туда, откуда пришли в эти места. После левого поворота, за дверью, обнаружится лестница наверх. Проходим по доске (здесь это гораздо легче, чем в жизни), пододвигаем ящик и запрыгиваем на кондиционер над дверью. Собираем подарки, входим внутрь и разбираемся со всеми, кого встретим.

Обязательно надо заглянуть в холодильник, там деньги, а потом пробиваем ломиком доски дальше по коридору, вниз на выход. Поворачиваем направо, сквозь дверь и к следующему перекрестку.

Mean Streets (карта sr3)

Прыгаем по разбитой лестнице вниз (и морально готовимся по ней же запрыгивать наверх чуть позже), выходим на улицу и заглядываем в соседнее здание. Путь объяснять необходимости нет, все "ненужные" двери закрыты. Поднимаемся наверх, пролезаем в окошко и по карнизу добираемся до соседнего здания. Как и следовало ожидать, нас там ждут, придется достойно встретить, после чего дернуть за переключатель. Внизу при этом откроется калитка (прямо на улицу).

Проходим под гудящими, но безобидными проводами, отстреливаем песика и, оторвав доски, которыми заколочено окно, выпрыгиваем на улицу. Отбиваемся от собак, вскрываем багажник бывшего автомобиля и идем дальше. Как и следовало ожидать, неприятности не заставят себя ждать, но выход на следующий уровень – вот он, рукой подать.

The Jesus (карта sr4)

Выходим на просторы автомобильной свалки. Отстреливаемся от милых собачек и крыс, лезем по машинам наверх и подбираем аккумулятор (гм, с каких пор один и тот же девайс подходит и к машине, и к мотоциклу?). При желании можно залезть под автомобиль на подъемнике, дернув за рычаг, там подарки, как обычно.

Отлично, теперь осталось вернуться на пару уровней назад (уцелев по дороге) и на The Super войти в комнату с мотоциклом. Поехали!

Poisonville и Louie's Errand (карты pv_h и pv_1)

В клубе мы обнаружим Луи, пообщавшись с которым, выясним, что он подгреб под себя практически всех местных бандюг, но готов с нами поделиться, если добыть ему некие бумаги из сейфа. Да, можно сделать give safe docs, и все станет хорошо, но это не для нас. Мы круты и не боимся никого! Хотя, возможно, зря...

Идем в туннель с двумя тупенькими ребятами, на лифт, и вперед. Внимание: путь непростой, а проделать его придется дважды, причем второй раз – в компании придурковатого взломщика сейфов, жизнь которому обязательно надо сохранить. Вверх по ступенькам, мимо лестницы и двери, сквозь дверной проем, открываем дверь, вниз, вверх, в дверь. Не лезем по лестнице, минуем бочки и выходим наружу. Пересекаем двор, вверх и направо. В конце зала выходим наружу, прямо около генератора. Идем налево, мимо колонн, бочек, вверх по ступенькам и в дверь, снова по ступенькам и через пару дверей. Обнаруживаем и ключик к щитовой, и сам сейф.

Итак, выходим к генератору. Напротив него поднимаемся по лестнице и заходим в дверь слева. Лезем по лесенке и открываем дверь. Осталось щелкнуть выключателем – и ворота перед сейфом обесточены. Правда, и света тоже нет...

Ладно, это не проблема. Идем в бар, берем одного из двоих взломщиков, ведем его (изо всех сил охраняя) к сейфу и отдаем команду на взлом (нажимаем "специальную" кнопку, глядя на взломщика, и activate, глядя на сейф). Как обычно, человек, выполнивший работу за деньги, жить более недостоин, а деньги должны вернуться к их законному хозяину...

Луи за бумаги даст нам ключик и разрешит нанять себе охрану. Отлично, покидаем уровень (а можно перед этим поискать около входа на склад Никки комнатку. Симпатичную такую, две двери и одна лестница вверх. По ней надо взобраться, выбить решетку, перепрыгнуть на соседний склад, вломиться в окно и в одном из ящиков обнаружить не что иное, как огнемет)...

Blanco Industries (карта pv_b)

Ныряем в первую же вентиляционную дырку, какую встретим, ползем направо по трубе, сквозь еще пару дырок по горизонтали и одну по вертикали. Берем предохранители, втыкаем их в панели, – первый кислотный бассейн успешно осушен. Идем туда, обнаруживаем, что мы тут не первые, а предыдущий обитатель явно был не столь удачлив. Берем с трупа ключ (который можно получить с помощью give bridge_key), открываем ворота, щелкаем выключателем и по мостику переходим к лифту. Красненький переключатель вызывает лифт, следует впечатляющая разборка, после которой по ступенькам заходим в дверь.

Включаем измельчители, проходим по ним, собираем подарки слева и выходим в следующую комнату, где можно очень красиво рвануть бочки. Взбираемся по лесенке за углом, выходим наружу и, чуток полазив по лесенкам, следуем на следующий уровень, предварительно посмотрев классный мультик. Вопрос, что сказал бы по его поводу старик Фрейд, я оставлю вам для самостоятельных раздумий.

Lizzie's Problem (карта sy_h)

В водичке обнаружится типичный труп гангстерских времен, в бетонных ботинках. Надо только поискать. Ключик, увы, застрял где-то в бетоне, так что ломиком его, ломиком. Или просто give shop_key, но это, как мы уже установили, неспортивно.

Открываем дверь в магазин, общаемся и идем куда пошлют (в бар "Соленой собаки", map bar_pv). Но для начала можно набрать радостей, зайдя в Storeroom A, взорвав бочку и спустившись в Storeroom B. Кстати, выйдя на балкон и пройдя дальше, можно откопать троих типичнейших гангстеров с типичнейшим подходом к жизни. Если понажимать "отрицательную" клавишу в разговоре с первым, Мо, он отступит, и его тут же прикончат сотоварищи, Ларри и Кэрли. Жизнерадостно...

Налево, при желании, заходим в магазин, а потом в бар, где, как обычно, в туалете, Вилли даст нам милое заданьице и ключик (give warehouse_key). Возвращаемся к началу уровня, в здоровенные двери, вверх, в офис, за подарками. Проходим чуть дальше – и обнаруживаем на палубе неплохо сохранившуюся голову красотки Лиззи, возлюбленной Вилли. Понятное дело, Вилли не обрадуется такому подарку, но это его личные проблемы. Главное – он пойдет с нами, мстить... Открываем дверку справа по пути к бару – и на следующий уровень.

Pier Pressure (карта sy_1)

Все время держимся левой стороны, если захотим – взрываем грузовик, но можно и без этого. Кстати, у нас теперь есть классный ключик (give shipyard_key). В комнате с дыркой в потолке вы можете попробовать туда (в дырку) запрыгнуть, пазла здесь такая...

В принципе, надо бы сползать налево, там броню дают, но придется идти направо. Как только будет ключик, с боем пробиваемся на большой корабль. Дверца откроется только после убийства всех-всех-всех. Если кого-нибудь удалось потерять окончательно, и дверца отказывается открываться, придется сказать noclip...

Das Boot (карта sy_2)

Здесь мы встретим босса, так что подарками советую запастись по полной программе, их тут хватает. Находим в одной из кладовок банку с маслом (give oil can) и благополучно вскрываем заржавевшую дверь, ведущую к двигателю. Дальше ошибиться невозможно, прямо и вперед. Отличить босса проще всего по народной примете: если не умирает, значит – босс. Долбать, долбать и долбать, пока ему не надоест жизнь. Кстати, если шибко понадобится – можно вернуться и набрать еще подарков.

Steel Town (карты steel1, steel2, steel3)

В баре (map bar_st) можно поговорить с барменом о его брате, которого держат в плену. Опять-таки, задача не спасти, а хотя бы принести части тела. Перед отправкой на задание забавно поговорить с Momo, местным привратником. Но, впрочем, можно и не.

Долго и нудно бежим к другому краю карты, заходим в дверь с надписью "Moker's Steel" – и немедленно попадаем на карту steel2. Ничего сложного, кроме прыжка над лавой. Дальше будет steel3, дергаем выключатели, спасаем (или убиваем – без разницы) Дэвида и возвращаемся к бармену, чтобы получить ключик от офиса. Идем туда, затем вниз, взрываем бочки и направляемся на следующий уровень.

Moker Shipping (карта steel4)

Увидев дверь с надписью "Keep Out", туда не заглянет только ленивый. Понятно же, что там куча радостей. Не обнаружив Мокера в офисе, придется поискать, куда он мог деться. Ищите бочки – они взрываются. А дальше – опять боссик, с ракетницей, живой такой, веселый...

Derailed (карта ty1)

Царство интерактивности. Дергаем за переключатель, забираемся по лестнице справа и видим, что у нас сломалось колесо, с помощью которого закрывается клапан. Нет проблем – в туннеле стоит раздолбанный поезд, надо отвинтить сцепку между вагонами, и один из них укатится, освобождая дорогу. Ближе к концу туннеля слева будет комната с запасной рукояткой клапана. Берем, возвращаемся и открываем дверь с надписью "East D51". Кто мне напомнит хоть одну игру последних месяцев, где мы не чинили бы клапан?

Dark Passage (карта ty2)

В туннель, в воду, по лестнице наверх и налево, через мостик. Поезда можно особо не бояться, от него надо удрать и забежать в дверной проем. Прыгаем налево в воду (около водопада) и плывем – снова налево. С ящика запрыгиваем на поломанную лестницу и лезем вверх. Дергаем переключатель и спокойно идем в туннель около водопада.

Trainyards (карта ty3)

Переключатель прямо перед нами, лезем вверх, включаем еще что-то на панели управления и обнаруживаем, что теперь нам есть куда прыгать. Отлично, идем в дверь налево, еще в одну дверь и выходим на пресловутую Москву Сортировочную, известную аборигенам как Trainyard.

Нам во второй ряд, налево, там подарки сложены. А потом находим справа лестницу и по поездам прыгаем на дорожку над дверью. Налево, вниз, выходим, дергаем очередной переключатель (как они к этому времени надоедают, эти потуги "сынтерактивничать"!) и (сюрприз!) открываем дверь. Повторенье, как общеизвестно, хоть и среднего рода, но на роль матери вполне годится. Так что послушаемся матушку и повторим отцепление вагона. Укатившись, он освободит нам лестницу, заберемся и спрыгнем налево, дернем очередную штуковину на стене и запрыгнем теперь уже на другую дорожку. Залезаем во вторую дверь, в комнате с двумя крюками дважды дергаем левый выключатель и забираем взрыватель (get fuse).

Как и следовало ожидать, за все эти утомительные телодвижения нас порадуют новостью, что мы сейчас все это взорвем к такой-то матери. Назад, в другую дверь, вставляем взрыватель в панельку и выходим наружу, к еще большему количеству поездов, идем направо, опять выключатель, и сквозь большую дверь.

Depot (карта ty4)

Направо, по лестнице в будку диспетчера. Нам нужна правая, она подарит нам туннель. Заходим в любую дверь слева, влезаем по лестнице и дергаем тот выключатель, что срабатывает, после чего выходим к дверям на другой стороне. Здесь задача еще проще: убить всех. После чего надо насладиться мультиком (map kpcut4) и топать дальше.

Radio City Station (карта rc1)

Вы только подумайте. Интерактивность берет очередной рубеж – мы попали в метро! Прячем быстренько пушку, ласково общаемся с парой ребят около эскалатора и идем проходить тест, убивая жителей канализации, причем только ломиком. Но, к счастью, если уже куплен глушитель, то выстрелов из пистолета никто не заметит.

Идти, в принципе, надо направо, а ориентироваться на крик "Не забудь, стрелять нельзя!" – это они на прощание. Проще всего зависнуть наверху лестницы и долбать навозников оттуда, они тупо лезут вверх и, не успевая ничего понять, получают свое.

При дальнейших перемещениях по уровню надо помнить только две вещи: "поезда – штуки опасные" и "на другой уровень нам не надо". Стандартный набор – вентиляция, налево, лестница, туннель, вниз на огромную трубу, идущую внизу по стене. Опять вентиляция, лестница справа, через туннель, в вентиляцию и в водичку. Благополучно выбираемся снова к началу уровня, ребята в меру обрадованы и готовы присоединиться. Идем к предыдущей вентиляционной решетке и проходим в дверь на следующий уровень.

Enter the Dragons (карта rc2)

По правой стороне движемся через город, ищем три пожарных лестницы справа. Лезем на первую, по бельевой веревке идем за здоровьем на вторую, а потом по третьей на крышу. Идем вдоль дома, находим выключатель и открываем дверь на другой стороне. Увы, мостик поднят, так что пока туда не попасть. Возвращаемся к лестнице, прыгаем в другую сторону, опускаем мостик, проходим по нему и дергаем очередной выключатель. Идем назад, на улицу, и проходим в свежеоткрывшуюся дверь.

Streets of Fire (карта rc3)

Переключатель, дверь, битва. Осторожно – снайпер весьма опасен. Проходим до конца улицы, заходим в маленькую дверь в конце. Неподалеку, под лестницей, склад оружия. Поднимаемся на крышу, по лестнице на рекламный щит, запрыгиваем на более высокую часть крыши и чуть направо, прыгаем с разбегу там, где нет ограждения, и попадаем на противоположный балкон.

Налево, по балконам, до большой водонапорной башни. Запрыгиваем на платформу (только на платформу, не на саму башню), на другую ее сторону, убиваем дамочку и переключаем очередную дергалку... По мосту, налево, дверь, до конца моста и на лифте вниз.

Skytram Station (карта rc4)

Прямо, направо, добываем из грузовика подарки – и подальше от станции. Идем в город, влезаем на первую же лестницу, вышибаем дверь с сакраментальной надписью "Keep Out" и, подзаправившись всем, чем только можно, лезем дальше вверх. По белокаменным залам, в небольшую дверь направо, за угол и в бар (map bar_rc).

Если в свое время, на Radio City Station, мы присоединились к клану Джокеров, убив по их поручению троих ребят ломиком, то здесь можно набрать народ, если нет – увы. В любом случае, надо зайти направо в дверь и купить билет на SkyTram, ибо он открывает нужную дверь.

К телефону подходить, только записавшись предварительно, ибо заканчивается это все достаточно мрачно.

Выходим через подвал, по улице, билет откроет стальные ворота. Проходим мимо SkyTram'a, прыгаем на перила – и дальше по трубе вниз.

Central Towers (карта rc5)

К лестнице далеко слева, вверх, направо. За дверью найдутся подарки, и станет уже неважно куда идти, ибо приближается ОН, финиш. Все равно сейчас придется идти к Central Towers (небоскребы, однако) и драться с кучей народа. А потом войти в любую дверь, прямо и к первому настоящему боссу...

Crystal Palace East (карта rcboss1)

По бокам у нас комнаты с подарками, но там и неприятности есть, так что осторожно. Жмем кнопку у лифтов, и вскоре приезжает правый, с сюрпризом. Убиваем, едем, развлекаемся с боссом, не такой уж он и страшный, штук десять ракет надо...

Возвращаемся вниз, садимся на второй лифт и едем на самый последний уровень.

Crystal Palace West (карта rcboss2)

Прямо, налево, сожрать, сколько влезет. Назад, а теперь направо. Покажут маленький мультик и начнут разъяснять местоположение мест зимовки раков. А раков, то есть боссов, у нас два. Он и она. Она, похоже, бессмертная, хоть и кровавит все вокруг от попаданий, а вот его пристрелить не очень сложно. Для пущего облегчения можно его поджечь, а пока горит – стрелять из чего-нибудь в голову. Повторять до победного конца. Дамочка улетит на вертолете, а мы...

Мы посмотрим map kpcut7 и со спокойной совестью сотрем эту, неплохую, в общем-то, игрушку с многострадального винчестера...

Подземный Дом Культуры

• Андрей Ом • Матвей Булохов •

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО Dungeon Keeper 2

Сегодня, ребята, вместо урока природоведения у нас экскурсия по подземному уголку юного натуралиста, парку аттракционов и школе начинающего фокусника. Опусти руку, Сидоров.

[1] Warlock на рабочем месте. [2] Первый уровень обороны: ловушки...

Зооуголок

Goblin
Самый первый юнит, приходит сразу после постройки Lair, быстро натаскивается до четвертого уровня и начинает безбожно пьянствовать в Casino, раздражая своим бездельем. Из-за своей слабости довольно труслив, и если группа гоблинов численностью и крутостью не превышает отряд врага раза в два, успешно с поля боя сваливает (как-то наблюдался такой случай: Call to Arms поставлен на вражеский объект, охраняемый несколькими лучниками и гномами, и гоблины с мухами обогнали основные силы, представленные Bile Demon'ами и Mistress. К моменту подхода последних на поле битвы все гоблины уже получили по стреле и позорно отлеживались в теплом Lair). После достижения 8-го уровня новых возможностей и оружия у него не обнаружено, поэтому единственное, из-за чего гоблины еще не трансформированы в скелетов, это их достаточно высокая скорость бега, а также то, что они очень быстро поднимаются после десантирования с руки мастера: тот же Bile Demon еще пытается понять, где он оказался, а гоблины уже отвлекают внимание противника.

Fly
Муха – это одновременно и наша разведка, и система раннего оповещения, но, в отличие от первой части, ее инстинкт самосохранения работает почти безотказно: если раньше к середине любого уровня DK1 не оставалось ни одной Fly, то сейчас мушиное дело живет и побеждает. Да, к вопросу об использовании прямого управления монстрами: Fly 4-го уровня под нашим Possesion без особого напряжения вынесла пару пушек, видевших ее одновременно. Она, как и гоблин, может биться только врукопашную.

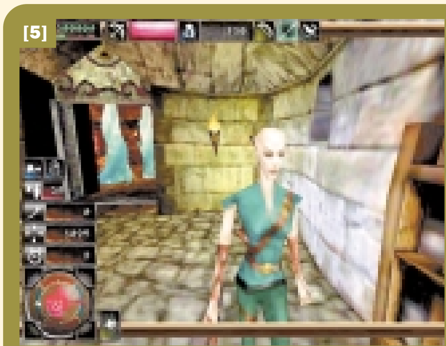
Warlock
Интеллигент (заррраза!), до ужаса любит книжки. Приходит после постройки Library и является главным исследователем новых заклинаний. А когда нечего исследовать, не прочь и повоевать. Warlock сразу же имеет на борту оружие дальнего действия: Fireball. Будучи натренированным до 4-го уровня получает Heal, а на 8-м – Pyroblast, то есть ну очень сильный Fireball. Однако на самостоятельные военные вылазки идет с неохотой – из-за своей небольшой силы, зато как юнит поддержки основной атакующей силы (лечит и огненные шары подбрасывает) показывает себя с лучшей стороны.

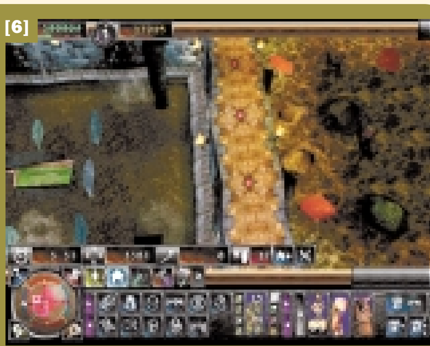
Troll
Работает на благо родного подземелья в местном Workshop'е и производит такие необходимые для организации пассивной защиты вещи, как двери и ловушки (кстати, обратите внимание, чем больше уровень ваших Troll'ей и Warlock'ов, тем быстрее они выполняют работу). В бою ничего особенного из себя не представляет, бьется только на близком расстоянии, довольно труслив. Впрочем, вы найдете применение его спецвозможности видеть и обезвреживать вражеские ловушки.

[3] ...но этого оказалось недостаточно. Что ж, придется обороняться. [4] А никто и не сомневался в успехе предприятия!

Dark Elf
Второй юнит, могущий стрелять с 1-го уровня. Привлекает ее (именно ее, Dark Elf – "дама") в вашем подземелье Guard Room, куда она направляет стопы сразу же после постройки в Lair дома-мухомора. Что довольно часто не совпадает с вашими целями. Поэтому – будьте внимательны. После 4-го уровня сможет кидаться ножами, а после 8-го – стрелять огненными стрелами. Ее обычный удар слабоват, поэтому Dark Elf – второй кандидат на звание "юнит поддержки".

Skeleton
Замечательный парнишка, один из наших любимчиков. И





[5] Dark Elf, известный снайпер, на дежурстве. [6] Метафизика. Lair и Graveyard рядом.

крут он тем, что не выходит из портала, а получается из тушек живых врагов, попавших в ваш Prison. Ему ничего не нужно, он не ест, не спит, не требует зарплаты, не играет в азартные игры и баскетбол и не танцует хип-хоп. А так как у него нет собственного места в Lair, то ему неведом... правильно, страх. Толпа скелетов с одинаковым удовольствием побежит и за одиноким гномом, и за приличной кодлой рыцарей. Недостаток животины вытекает из ее достоинств: у скелетона нет своего дома, поэтому ему негде восстанавливать жизнь, потерянную в безбашенной стычке с очередным патрулем; так что не забывайте, пожалуйста, устраивать небольшой Healing-Party (как в клипе Chemical Brothers), если не хотите собирать кости после небольшой встречи с вражескими лучниками. С ростом опыта у него увеличиваются крепость руки и сила удара ржавым мечом (других на складе скелетам не выдают).

Mistress

Еще одна фаворитка, стопроцентная убийца Ларочки (посмотрите на шоты, послушайте звуки, потрогайте... тьфу!). Склонная к садомазохизму, она приходит после появления Torture Chamber и любит наблюдать за пытками очередной жертвы, но может и сама проверить, насколько хороша новая дыба в углу. Но не только за это Mistress получает "Our favorite", но и за набор вооружения: приходит лапушка с одними когтями (Фредди, как же ты допустил такое?), но после хорошей тренировки получает в свое распоряжение сначала Ligthning, а потом и Freeze. На этом и заострим внимание: ее молния почти ничем не отличается от нашей; самое главное — при попадании жертва валится с ног, что дает Mistress возможность подойти к бедному лучнику вплотную и прикончить его в два удара. А ведь есть еще заморозка! Короче говоря, вывод: Mistress — тетка многоцелевая и может действовать как одна, так и в группе с другими монстрами.

Salamander

Ящерка незаменима на уровнях с лавой, ибо нисколько не боится сей жаркой стихии. Появляется после постройки Training Room только с close attack, но к 4-му уровню уже умеет швыряться Fireblast'ами (не катит), а к 8-му — полноценными Fireball'ами (оно). Неплохой боец без особых недостатков и достопримечательностей.

Rogue

Жулик, определенно отнявший по дороге у какого-то маньяка нож, по размерам приближающийся к мечу, приходит в подземелье с появлением Casino и все время околачивается там, забывая иногда кормиться. Помимо опустошения ваших винных погребов способен видеть и отключать ловушки, а также становиться невидимым. Его роль в бою достаточно интересна: парень любит зайти незамеченным в тыл врага и от души нашинковать нехороших стрелков и магов.

Bile Demon

Гм... слово "Bile" не очень точно отражает сущность этого толстяка. Здесь подошло бы "Trashing", и вы мгновенно поняли бы, чем он набит. Причем ЭТО выражается не только в звуках, им издаваемых, но и в поведении, и даже в его магии. Двигается крайне медленно (имеет смысл взять его на ручки, если вы видите, что то место, куда он направляется, достаточно далеко), ест ОЧЕНЬ много и очень долго не может оценить, куда его занесла наша длань. Зато почти никого не боится. После небольшого обучения способен... гм... пускать ветры (они же газы), а при дальнейшей тренировке целенаправленно пу(с)кает их в цель. Словом, большой оригинал и, несмотря на свою неповоротливость, один из лучших ваших бойцов.

Vampire

Второй пациент, которого можно получить искусственным способом в подземелье. Если у вас есть Graveyard, то это ничего, что ваши Imp'ы не донесли очередного врага живым до Prison, — у вас есть куда деть трупы. И когда их количество достигает критической точки, появляется вампир. Сразу же может пользоваться двумя специальными возможностями: превращаться в летучую мышь (в этом режиме не способен атаковать) и смотреть на все сущее встроенным Sight of Evil. После усиленных тренировок в его арсенале появляется Weakness, которую он успешно насылает на врагов, а затем и Drain Life.

Black Knight

Рыцарь ординарный, гоблиноподобный, разве что обладает самой сильной close attack. Никого не боится, зато внушает всем противникам серьезные опасения за собственную жизнь. Кроме меча ничем другим пользоваться не умеет (для нас серьезным разочарованием стало то, что парень пришел без лошади). Итак, Black Knight — герой передней линии атаки, мощный, сильный, закованный в броню по самое не балуйся (вид из его глаз прошиб у одного из нас ностальгическую слезу по Походу сами-знаете-за-каким Граалем и тяжкой судьбе наглого Black Knight'а).

Dark Angel

Если в Requiem был скорее ангел-коммандос, то здесь ангел — боевой маг. Приходит исключительно ради своего удовольствия после постройки Temple (меньше, чем 5x5 клеток, не предлагать!). И ей есть что сказать в свое оправдание: close attack — чуть менее сильный, чем у Black Knight'а, зато после 4-го уровня с высоких военных складов завозят Stike With Power, а с 8-го — умение устраивать вокруг себя маленький Lightning Storm, незаменимую, кстати, вещь. Поэтому Dark Angel будет великолепным пополнением отряда атакующих/защищающихся.

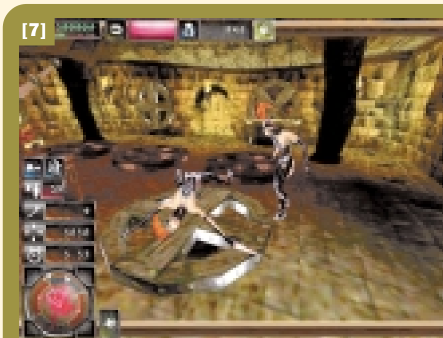
Жертвуй, ибо воздастся

А теперь несколько слов о самых легких комбинациях получения монстров из Temple. Итак, есть храм, есть куча "отстойных", на ваш взгляд, монстров и огромное желание вызвать кого-нибудь получше. Что ж, великолепно! Почитайте описания монстров (выше), они приведены не ради красного словца. Формула проста: две особи высшего уровня за одну низшего. Скажем, вы страстно хотите получить под свой контроль еще одну Mistress. OK, берем на руку двух Salamander и кидаем их в магический бассейн. Оно! Gods have blessed you with a Mistress. Другие, более изощренные комбинации, несомненно, существуют, но двое необычных ребят в черных костюмах со странной и непонятной эмблемой (в виде красной рогатой лягушки) настоятельно просили... Hey, men! Not so tough! And remove your toy guns off my he...

Парк аттракционов

Alarm Trap

Штуковина весьма сомнительной полезности, по крайней мере пользоваться ею не доводилось ни разу. При виде противника поднимает дикий визг и грохот, а также светится "карасиновым" светом. Никакого тактического при-



[7] Девчонки развлекаются. Жаль, не передать звуков, доносящихся из Torture Chamber.
[8] А вот и муха! В очередной раз осталась жива после разведки.

[9] Black Knight'ы на курсах повышения квалификации. Откуда их столько? Недавно был захвачен свежий портал. [10] Можно обороняться spell'ами. Но это больше похоже на избиение младенцев.

менения ей нет: обычно достаточно мигающего слева внизу знака со скрещенными мечами, чтобы похватать в охапку своих подопечных и...

Boulder Trap

Камень. Круглый, тяжеленный, огромный, одна штука. Катается по прямой туда-обратно. Давит всех. Идеальное размещение – узкий прямой коридор, где точка А – вражеский бойскаут-Герой, а точка Б – собственно наш кирпич. Вообще говоря, штука трудно управляемая, но полезная на дальних подступах к нашей резиденции.

Freeze Trap

Занятное устройство. Врагов при соприкосновении разбивает временный паралич и охватывает четкий ступор. Главное в это время – не растеряться и пустить порезвиться среди ледяных скульптур пару-тройку прокачанных Mistress (или еще кого покруче). Неплохой эффект достигается в сочетании с заклинанием Inferno (контрастный душ, однако) или призывом Horned Reaper'а, хотя этот и без всяких морозилок знает свое дело. Несколько таких ловушек будут вполне адекватным ответом толпе шумных рыцарей.

Высший пилотаж: в одной из миссий у Лорда хватило ума попасться в эту ловушку. Недрогнувшей рукой он был моментально превращен в цыпленка, а случившийся рядом Bile Demon его за милую душу схарчил. Мороженые окорочка Героев...

Lightning Trap

Бяка. Какие-то несерьезные молнии, право слово. Правда, вражин, находящихся в воде, трясет посильнее, чем сухопутных, что объяснимо. Вот если бы они еще держали в руках монтировки... Но об этом можно только мечтать.

Сама по себе эта ловушка почти ни на что не годится, но в сочетании с полудюжиной Sentry (о них ниже) может сдержать даже заблудшего Giant'а. Повторяйте за нами: электрошок сбивает гиганта с ног, после чего Sentry забрасывают его ядрами. Лучше всего применять на открытых пространствах. Еще лучше строить на островках (миссий с водой и лавой много, как вы знаете) этакие небольшие форты Байярды – три-четыре Sentry-пушки и по одной Lightning Trap. По крайней мере можно успеть запереть двери и перетащить поближе защитников.

Fear Trap

Имеет тенденцию пужать случайных гостей подполья – они нервничают и убегают туда, откуда явились. Против большой армии стопроцентно бесполезна, потому что Герои и маги ее не боятся и вмиг разносят в прах. Вражины обладают такой же, но нам проще – всегда можно натравить скелетов, этих ничто не смущает (по той причине, что бояться им нечем).

Тем не менее, от случайных посягательств свою, например, отдаленную сокровищницу уберечь можно. Использовать (опять же) лучше в комплекте с чем-нибудь дальнобойным.

Fireburst Trap

Вот и до персонального фаворита добрались. Жуткий взрыв, все дрожит, горы трупов. Главное – не потерять половину своего воинства за компанию и не дать супостатам раскурочить тщательно установленную взрывоопасную ловушку. Для этого предпочтительно ставить FT сразу за дверью в конце длинного коридора, а в его начале размещать Dark Elf'ов. Дальше таким макаром: Белые и Пушистые рыцари, взломав дверь, получат град стрел и помчатся разбираться с обидчиками, не смотря под ноги. Бах!..

Идеальный по мощности и охвату вариант – сначала Freeze Trap, сразу за ней Fireburst Trap. В узком, опять же, коридоре. Местная Хиросима – от толп врагов остаются только трупики, и то немного – потенциальное сырье для скелетов и вампиров...

Gas Trap

Очередная невразумительность. Газ в ловушке – нервнопаралитический, цвета зеленого, враги испытывают лишь некоторое смущение, слегка подраниваются и теряют на некоторое время ориентацию. Нет, мы этим не пользовались, честное слово. Даже в миксе с более смертоносными агрегатами штука получается скучной и малоэффективной.

Sentry Trap

Вот оно, друзья. Одна из самых первых и самых любимых установок. Собственно пушка. В одиночестве ничего особенного из себя не представляет – ибо хлипкая здоровьем. Но вот если мы ждем прибытия Отважного Героя (мерзкое хихиканье за кадром) или сами собираемся к кому-нибудь в гости, штук 10-15 Sentry вкупе с парой Spike Trap и, если позволяет уровень, Fireburst Trap могут сделать так, что нам не придется даже отрывать свой зверинец от тренировок и азартных игр.

Все помнят уровень, где нужно перехватить пионерский отряд рыцарей, следующий по реке? Все просто: захватываем вражью Guard Room (можно одну, самую последнюю, а всего их три), быстренько расширяем ее и ставим десятка два Sentry. После этого обязательно дверь. Потом направляем Imp'а показаться рыцарю, тот начинает психовать и пытается убежать в свое укрытие на другом конце карты. На полпути его встречает недетский залп из всех орудий. Второго обычно не нужно.

Словом, очень нужная в хозяйстве штуковина.

Spike Trap

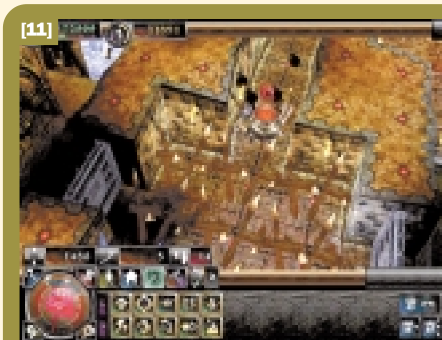
Вблизи выглядит ужасно. Полуметровые шипы прямо из пола, соответствующий сочный звук. Потом вопль жертвы.

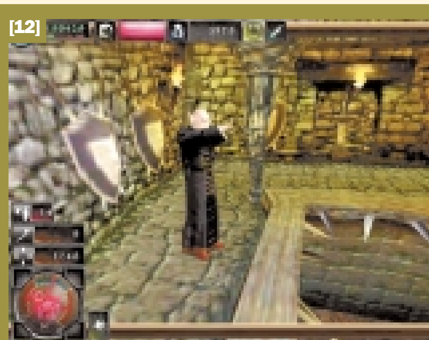
С эффективностью, однако, все не так безоблачно. Обычная картина: неосторожный супостат попадает в капкан, теряет половину здоровья, приходит в ярость и немедленно разносит дорогостоящую ловушку парой молодецких ударов. Слабенькая она, правда. Использовать можно на подступах к батарее Sentry, чтобы не сразу раздраконили, а также в паре с Gas Trap – дезориентированные противники наступают на них за милую душу. Не наш выбор.

Trigger Trap

Слушайте сюда. Это самая гениальная ловушка DK2. Помните Incredible Machine от, кажется, Sierra? Ладно. Помните культовый мультфильм про кота Леопольда, где мыши привели в действие диковинную многоступенчатую конструкцию? То-то. Это – то же самое. С появлением сего устройства (жалко, происходит это ближе к концу игры) тяжелая жизнь подземного воеводы начинает играть новыми яркими красками. Возможно даже, финскими.

Итак, комбинация в исполнении ваших покорных лакеев: враждебная толпа наступает на триггер и получает тотальные обморожения от сработавшей Freeze Trap. Потом вступает батарея Sentry и пара спеллов Inferno, сверху все лакируется Fireburst Trap и несколькими прокачанными Mistress, или, если по карману, Dark Angels. Спи спокойно, полегший взвод.





[11] Они не прошли... [12] Вперед, к победе вампиризма!

Кружок “Юный фокусник”

Sight of Evil

...А это, дети, пример ненужного спелла. Теоретически, он на некоторое время открывает любой участок карты. Практическая же польза равна нулю. Зачем вам это?

Possession

Редакция завалена письмами следующего содержания: “Сами мы не местные, поможите вселится в пирсонажий DK2, у нас ни чего не палучаеца”. Спокойно, комрадес. Помощь пришла – вселение доступно при помощи заклинания Possession, которое дается на третьем уровне.

Вряд ли нужно объяснять, зачем это нужно – игра добровольно-принудительно подсказывает, где лучше впрячься в муху или эльфа-снайпера. Для самых маленьких: чтобы разрушить вражеские Sentry, имеет смысл оседлать прокачанного гоблина (сами по себе, как было отмечено выше, эти твари трусливы) и подойти вплотную – пяти-шести ударов будет достаточно. Чтобы подманить в сторону ловушек пару особо надоедливых Dwarfes, можно вселиться в муху (в FPS-view, кстати, проще уворачиваться от дистанционных атак). Dark Elf в одной из первых миссий предписывается уничтожить одинокого охранника – ледоруб здесь не поможет. Делаем раз – кастуем Possession, делаем два – включаем zoom (кнопочка Insert по умолчанию), делаем три – засыпаем беспечного тупицу стрелами.

Ну и так далее.

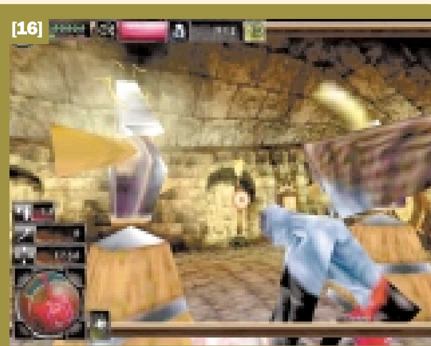
Call to Arms

Полезная штуковина. Как известно, наши подопечные вечно хотят то есть, то спать, то их охватывает ужас, то за зарплатой пора, то в казино завезли дешевый портвейн, то гастроли Yes. Во время битв это здорово отвлекает, но не стоит впадать в уныние – у нас есть CtA. Жмем кнопочку – и из земли воздвигается этакий баннер (он же штандарт), к которому, бряцая оружием, устремляются все наши нахлебники, забыв обо всем. Патриотизм их резко повышается, отступать некуда, позади Dungeon Heart. Гарантированно будут биться за веру, царя и homeworld, не жалея живота.

Используется в случае последнего и решительного боя. После победы главное – не забыть выключить спелл (кнопка внизу справа), иначе фанатичные зольдатен забудут про еду и здоровый сон в Lair и помрут от истощения.

[15]

[16]



[15] После битвы необходимо заняться более прозаическими вещами. К примеру, расширить Prison. **[16]** Можно только пожалеть тушку рыцаря, на которой тренируется Dark Angel.

Create Imp

Как мы видим, название фокуса говорит само за себя. Импы не едят, не спят и не просят денег – но и в расход их пускают с ужасающей легкостью. Не стесняемся использовать всегда, когда нужны рабочие руки. Это даже проще, чем притащить строителя за шиворот.

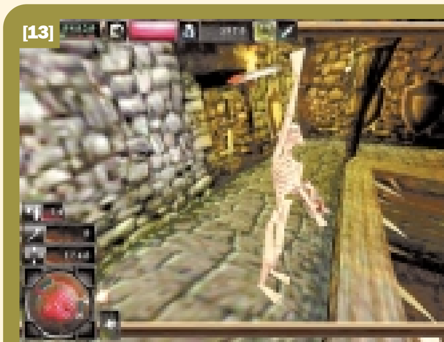
В продвинутом виде (это когда замогильный голос подземного Левитана сообщает, что “Your Create Imp spell has been upgraded”) работяги создаются сразу четвертого уровня, что есьм очень хорошо.

Tremor

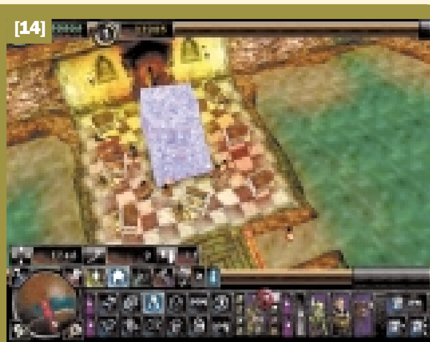
Вы, конечно, будете удивляться, зачем это нужно. Да, поначалу такие вопросы возможны. Грохот, камни сыплются, а жертв и разрушений нет. На самом же деле, вещь очень полезная. Во-первых, подлежит использованию в любой видимой точке подземелья, а не только на занятой нами земле. Во-вторых, погружает гадов во вполне объяснимую панику. Идеально для больших толп. Обработанные подобным образом, противники легко шинкуются на салат. В-очередных, легко отколупывает с вражьих стен все то, что они туда понавешали. Теперь импам не придется ковыряться по полчаса: пара взмахов кайлом – и мы в гостях.

Очень хорошо помогает для психологической обработки направляющейся к нам в гости армии героев. А еще таким способом можно вершить диверсии и взламывать вражескую сокровищницу. Во время всеобщей неразберихи наш имп пару раз подпрыгнет на месте – и вуаля, считаем денежки. Но это, конечно, уже высший пилотаж.

[13]



[14]



[13] Skeleton голосует “за”. **[14]** Успокойтесь, адепты первой части: Gems в игре остались.

[17] Можно обороняться Black Knight'ами. Да, неэстетично, зато дешево, надежно и практично. **[18]** Иди ко мне, мой милый фраг, иди!

Inferno

Еще один антигеройский дихлофос массового поражения. Ultimate Destructive Force, в некотором роде. Совершенно ужасающий взрыв, громящий не только живую силу (как свою, так и чужую), но и полы, ловушки, двери и вообще все. Супер. Но у себя в конторе применять не рекомендуется — будет пиррова победа.

Великолепно в сочетании с Freeze Trap, о чем уже говорилось. Очень хорошо вместе с Trevor. Жрет очень много маны, но это того стоит. Крупная партия героев будет очень раздосадована.

Heal

Незаменимая вещь. Легким движением руки-курсора лечим вояк прямо во время столкновений. Из минусов: трудно попасть в суетящихся minions и существенный расход маны, но это все. В остальном — сплошное удовольствие. После апгрейда заклинания появляется одноразовая "фича" Heal All, так вот ее следует беречь до визита Лорда и его шумных приспешников.

Да, чуть не забыли. Можно лечить жертв в тюрьме и камере пыток. Кто знает, для чего?

Chicken

Наш победитель в номинации "Самый панковский спелл года". Встречайте.

На некоторое время заставляем любое враждебное существо опериться, пожелтеть и вообще превратиться в цыпленка. Интересно, что социальный статус при этом сохраняется — скажем, если мы поглумились над прокачанным вражеским магом, то под ногами у нас будет бегать курица уровня этак восьмого. Рекомендуется незамедлительно ее сожрать (да и вообще, мало ли что можно сделать с цыпленком...), пока срок годности заклинания не истек.

Идеально против Лордов, надоедливых сильных Giants, мерзких волшебников. Желательно держать неподалеку от места применения Bile Demon'а, этой вечно голодной гадости. Вообще же, одно-единственное применение этого фокуса может закончить уровень: главное — точно прицелиться и не мешкать...

Create Gold

Используется в исключительных случаях (или когда мучает жадность, нападения не ожидается, а маны в запасе полно). Совершенно чудовищный расход маны — но взамен получаем крупные суммы в свободно конвертируемых золотых монетах. Признаемся: мы использовали ЭТО всего пару раз — когда диктор навязчиво объявлял о том, что creatures злятся из-за безденежья.

И вообще — этот спелл подозрительно напоминает cheat, а это ведь не наш путь, верно, читеры?

Lightning

Молния обыкновенная. Электрошок — насмерть этим не убьешь при всем желании. Уровня до восьмого у одного из нас было стойкое предубеждение против этого безобразия — что за детсад, в самом деле? Однако же случилось так, что шайка положительных персонажей во главе с Лордом вырезала подчистую всех защитников. В то же время, у Главного Хорошего хватило ума остановиться рядом с озером лавы. От избытка чувств мы обрушили ему на голову молнию ("...и совершу над ними великие мщения наказаньями яростными", каково, а?), потом еще одну. Сковырнулся он прямо в огонь. Помер, естественно.

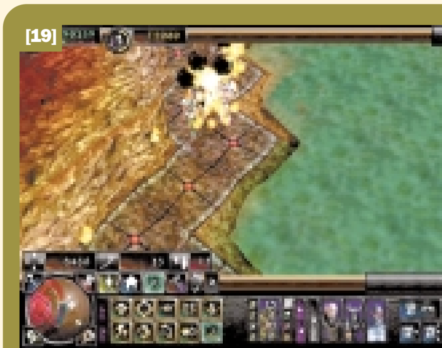
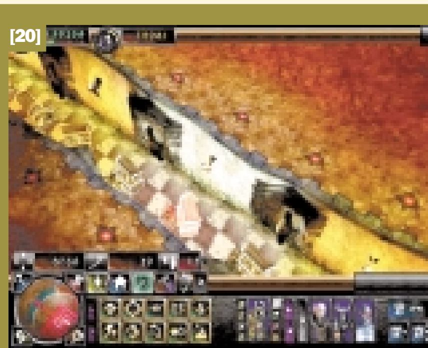
Turncoat

Очень неплохо. На некоторое время обращает гада на нашу сторону.

Слушайте изящную комбинацию: к нам ломится толпа. Выбираем наиболее сильного и продвинутого противника, устраиваем ему промывку мозгов и с умилением наблюдаем, как недавние товарищи норовят упокоить его с миром, а сам он по мере сил огрызается. При удачном стечении обстоятельств (оно же расклад) буйный новообращенный может разметать до половины своих бывших сослуживцев. Главное только, чтобы они его вовремя убили.

Summon Reaper

А вот не будет комментариев. Самое интересное посмотрите сами.

[19] Ну что тут скажешь? Inferno. **[20]** В хороших подземельях коридоры принято делать из